

Nasz nowy adres: <http://www.gambler.com.pl>

GAMBLER CD 3/98

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1427-0307 Indeks 321753

Cena 9zł 99gr

CD

NUMER 3/98

Quo vadis, Se-go?

Saturn umarł, czy warto czekać na następcę?

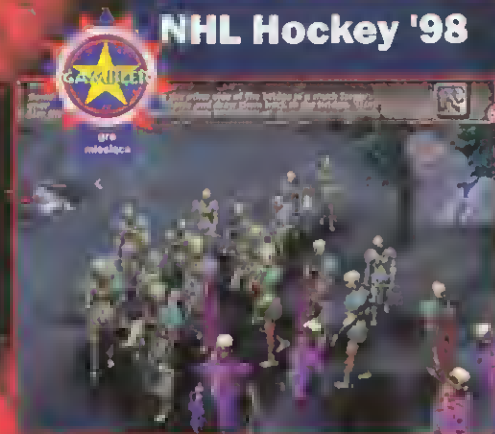
Jestem Baranem

i Świnia Adrian Chmielearz,
jakiego nie znacie!

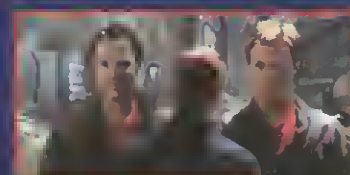
GRAMY!



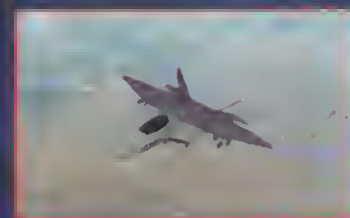
NHL Hockey '98



Myth: The Fallen Lords



Wing Commander
Prophecy



F-22 ADF (wszystko o grze)

Najlepsze gry roku 1997

WARHAMMER
EPIC 40,000



©1997 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved. Warhammer and Games Workshop are trademarks of Games Workshop Ltd. Citadel is a trademark of Games Workshop Ltd. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK **WARCRAFT II** I **DIALO** PRZEDSTAWIAJĄ

STARCRRAFT™

Strategii jest wiele,
Starcraft™ jest jeden!

DECEMBER 1998



PC
CD
ROM



CUC SOFTWARE

Konieczne odwiedź naszą stronę w Internecie
www.cdprojekt.com

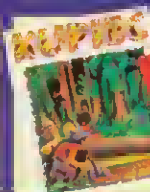
CD PROJEKT

**CENTRUM
SPRZEDAŻY
WYŁĄCZOWY
CD PROJEKT**
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wyjątkowa
• Informacja na temat produktów
• Obsługa zamówień i reklamacji

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek
wysyłamy w ciągu
24 godzin!!!

Ceny w złotych, zawierają VAT,
gwarantowane do 01.04.98



ZNIŻKA!
AMIGA
Przy zakupie minimum 2 programów
na Amigę możesz zamówić grę:
KUPIEC
w cenie 7,95 zł



ZNIŻKA!
C-64
Przy zakupie min. 3 programów
na C-64 możesz zamówić grę:
ETERNAL w cenie 2,95 zł



Pon. - Pt. od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Sobota 10⁰⁰ do 14⁰⁰

(0-94) 402-541

lub przyslij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39,90
BRZOŁC	39,90
EDUKACJA	39,90
GEDGRAFIA	39,90
HISTORIA	39,90
HYPER SŁOWNIK	49,90
Ola Windows. Słownik ang.-pol. pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania	
JEZYK ANGIELSKI	39,90
JEZYK NIEMIECKI	39,90
KURS PRAWA JAZOY	44,90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA KL. VII-VIII	39,90
MATMANIA	39,90
ORTOMANIA	39,90
PITAGORAS 3 WIN	49,90
Matematyka licząc 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49,90
Matematyka licząc 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49,90
Matematyka licząc przygot. do matury	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95
Niezwykle rozbudowany słownik tłumoc. tłumaczy słowa i role teksty. Dostępny w kilku wersjach:
✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki
105 tysięcy haseł
✓ Angielsko-Polsko-Angielski
150 tysięcy haseł
✓ Power Park - oba słowniki razem
144,90
144,90
199,99

Program dla uczniów szkół
podst. i średnich. Zawiera
• Podręcznik chemii z opisami
• Podręcznik fizyki z opisami
• Układ okresowy pierwiastków
chemicznych
• Kilkadziesiąt zadań o różnym
stopniu trudności
• Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii 39,90

Zestaw trzech programów
edukacyjnych dla szkół podst.
i średnich. Zawiera:
• ORTOTRIS - gra ortograficzna
• GEOGRAFIA - duża porcja
materiału, nauka, testy
• HISTORIA - kilkadziesiąt testów,
bogata oprawa graficzna

EDUKACJA 59,90

Program oferuje wiele zadań w
kilku wersjach, łącznie około
2500. Zadania podane w atrakcyjnej
formie (rysunki, wykresy)
z przysięgami, szczegółowymi
wskazówkami. Dodatkowo
symulacja egzaminu wstępnego
do szkoły śred. i pod-
ręcznik i dziennik uczenia!

Matematyka kl. VII-VIII 39,90

Tęże doskonałe gry, łączące
przyjemność grania z nauką
trudnej, polskiej ortografii!
Zostają one zintegrowane ze sobą,
co pozwala na wspólne dla
wszystkich trzech gier
prowadzenie dziennika gra-
acza, zawierającego popołnienie
przez niego błądy

ORTOMANIA 39,90

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
DYSAN 3,5" DD, 20 sztuk	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-III liceum)	29,90

GRY AMIGA 1 MB	
ARMIE	16,90
ARMIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29,90
DBMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREEMSNAR - DZIEŁO MACÓW	35,99
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
INDIANA JONES	19,99
INTERCALARIS	42,00
INTERNATIONAL SOCCER	29,90
KAJKO I KOKOSZ	39,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL NAZARD	29,90
RAJD PRZECZ POLSKĄ	29,90
RICK DANGERDUS	19,99
RICK DANGERDUS II	19,99
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19,99
STUNT CAR RACER	19,99
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W PODRZASKU	35,99
ZESTAW CIER 1 (4 dyski)	29,90

GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISNAR III	44,90
LEGION - (2MB CNIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
WHIZZ	29,90

PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	29,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90
OPERA (A500+, 600, 1200)	19,90

Klasyczna gra zręcznościowa,
oparta na wschodnich sztukach
walk. Został napisany z użyciem
wojowników Japonii, Chin,
Tajlandii, USA, i Anglii.
Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER 19,99

Uliczne wyścigi motocyklowe,
przeciwko 14-letniemu nastolat-
kowi. Unikaj zderzeń z prze-
szkodami, omijaj policyjne po-
lice, odbierz przeciwnikowi klucze
i wygrywasz i zdobędziesz lund-
duze na modernizację swego
motoru.

ROAD RASH 29,90

Gra decyzyjno-handlowa o-
sadzona w zamierzczeli przes-
tości, wiele niespodzianek w
czasie podroży zbójcy, smok,
szkorpion, itp. Podręczna mapa
Świata, podstawowe informac-
je o miastach, portach i o-
sada. Bogata oprawa graficz-
na, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC 29,90

Gra strategiczna z elementami
RPG. Trafiasz do świata fan-
tasy, gdzie dowodzisz pięciopso-
bowym, wielorogim iego-
nem. Zostań kupcem, zbierz,
obszarz nikt, poszukaj w-
skazówek. Animowane postacie,
doskonały dźwięk.

LEGION tylko 39,90

Indiana Jones i ostatnia kr-
giel. Pościg i walki w szeregach
możliwych drogami zmierz-
do odkrycia największego skar-
bu w historii... Świegła Gra!
Czy masz na tyle odwagi i spiry-
ty, by przejść wszystkie kłopoty
i niespodzianki? I pułapki, po-
zostaw indyjski Jones?

INDY 19,99

Gia przygotowana dla obdarzo-
nych poczuciem humoru.
Zabawna gra i starannie
wykonana muzyka. Program
opierał się na 2-OTY DYSK
i nagrodę mieszczański ŚWIAT
GIER.

Skaut Kwatermaster 29,90

Gia przygotowano z zębami
poczuciem humoru.
Zabawna gra i starannie
wykonana muzyka. Program
opierał się na 2-OTY DYSK
i nagrodę mieszczański ŚWIAT
GIER.

LAZARUS 29,90

COMMODORE C-64

EDUKACJA

CHEMIA	7,95
Test 25 tematów z zakresu materiału szkoły pod- stawowej i pierwszych klas szkół średnich	
GEOGRAFIA	7,95
Test 18 tematów z zakresu materiału szkoły pod- stawowej i pierwszych klas szkół średnich	
HISTORIA	7,95
Test 17 tematów z zakresu materiału szkoły pod- stawowej i pierwszych klas szkół średnich	
JEZYK ANGIELSKI	7,95
Jezyk angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słów, przykłady stosowania czasów	
JEZYK NIEMIECKI	7,95
Jezyk niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słów, przykłady stosowania czasów	
ORTOTRIS	7,95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a	
NAROTRACK COMPOSER	9,90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i nadawanie głosu instrumentom	

GRY

30 LUNATTACK	7,95
CNAT	7,95
ORIP	7,95
Agent Drip atakowany przez stworzone pogubione monety	
ETERNAL	7,95
Android Eternal bada napromienioną, byłą fabry- kę robotów. Super grafika, wiele etapów	
KLAX (kasetka)	7,95
Gra logiczno-zręcznościowa	
KLEMENS	7,95
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie. Świecie ratu- je swoich braci. 256 komnat!!!	
KOŚCI & POKER	7,95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów	
KUPIEC - wersja kasetowa	19,90
KUPIEC - wersja kasetowa	7,95
LATER	7,95
Wyprowadź mego Latera z głośnych loców	
LAZARUS	7,95
MIECZE VALDGIRA II	7,95
NIGHTBREED (kasetka)	7,95
Niezwykle rozbudowana gra przygodo- wo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kasetka)	7,95
Wieloletnia gra zręcznościowa	
PUZZLE (kasetka)	7,95
Gra logiczno-zręcznościowa	
ROOEE GAMES (kasetka)	7,95
Gra zręcznościowa 7 konkurencji razem z Dziękuję Zachodu	
SKATE WARS (kasetka)	7,95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7,95
Pomóż kłomcie napisać przypadkiem wyznanie szkody, walcząc z wieloma stwoi kamii	
SPY WHO LOVED ME (kasetka)	7,95
TRIAOA 3 gry	7,95
TIMTRIS jak Tetris, ASHIOO-układanie kamieni wg regul. ROMRI-zestaw wrona bombami	

AKCESORIA

ACTION PLUS 6.7	39,90
Kartki: przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!! Bardzo wiele dodatkowych funkcji	
FINAL III	29,90
Kartki: przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!! 60 dodatkowych funkcji	
NN 5,25" 00 pud. 20 szt.	13,90
Dyskielki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF	

Gia przygotowano zębami
poczuciem humoru.
Zabawna gra i starannie
wykonana muzyka. Program
opierał się na 2-OTY DYSK
i nagrodę mieszczański ŚWIAT
GIER.

CHWAT tylko 7,95

Gia decyzyjno-handlowa o-
sadzona w zamierzczeli przes-
tości, wiele niespodzianek w
czasie podroży zbójcy, smok,
szkorpion, itp. Podręczna mapa
Świata, podstawowe informac-
je o miastach, portach i o-
sada. Bogata oprawa graficz-
na, zapis stanu gry na dysk

KUPIEC kasetowy 19,90

KUPIEC kasetowy 7,95

Gia zręcznościowa. Android
Eternal bada napromienio-
waną, byłą fabrykę robotów.
Pized tobą 27 sektorów o róż-
nej długości i różnym stopniu
napromieniania. Zbierz po
drodę kryształ. Każde 50 szt.
daje nowe życie. Super grafika,
wiele etapów

ETERNAL 7,95

Niezwykle rozbudowana gra
przygodo-wo-zręcznościowa
używaną w konwencji
horroru. Twórn zadaniem
jest uwalnianie przera-
siasz istot zwanych
NIGHTBREED.

NIGHTBREED 7,95

Niesamowita misja najsłynniejs-
zego szpiega. JAMES BOND -
agent sowieckiego wywiadu -
ANYA AMASOWA musi
odkryć tajemnicę zniknięcia
dwóch łodzi podwodnych,
zadanie i brytyjski. Wiele
przygód, różne rodzaje broni

The Spy Who Loved Me 7,95

Od dwóch umiejętności i magii
zalety uwolnienie pamiętnia od
ciemnizny - Krwawego Zena-
Ciekawa fabuła, różnorodność
scenarii, doskonałe wykonanie
(grafika, animacje, wysoka
grywalność) autorstwa grupy
INFLEXION

MIECZE VALDGIRA II 7,95

Gia zręcznościowo-fabryno-
wa. Era wojen gwiazdnych
Półkownik Colonel otrzymał
misję w opuszczonej bazie, na
krafkach galaktyki. Doskonała
grafika, płynne animacje.
Rozbudowane poziomy, pełne
obcych

LAZARUS 7,95

JAK ZAMAWIAC

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą
Państwo wygodnie, bez pospiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu
zakupić gry i programy komputerowe.

- Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze
zamówionych programów.
- Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podawanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541

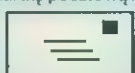
OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰

SOBOTA od 10⁰⁰ do 14⁰⁰

Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na
kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:



TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1



Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.04.98. Termin realizacji 3-14 dni.

KUPON ZAMÓWIENIA

Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer CD ROM □ DYSK □ KASETA

Nazwisko, imię:

ul./miejsce:

Pocztą: tel.

TYTUŁ NOŚNIK CENA

1. 5.

2. 6.

3. 7.

4.

RAZEM:

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, wybieram
wtedy jedną z poniższych propozycji:

1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1	□ 9,95 zł
2. LAZARUS (DBS - 3,5" HD)	□ 9,95 zł
3. SLATERMAN (DBS - 3,5" HD)	□ 9,95 zł
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM	□ 9,95 zł

Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo
zamówić dodatkowo grę:

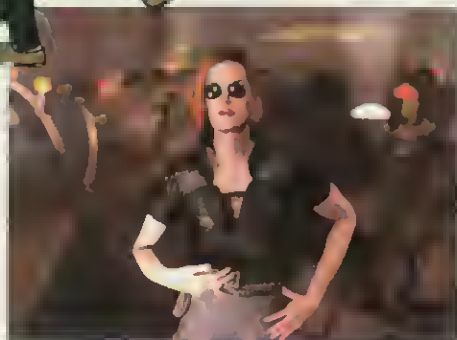
ETERNAL	□ 2,95 zł
Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo grę:	
KUPIEC	□ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + kartę rabatową) 7,95 zł

Podpis zamawiającego: **RAZEM DO ZAPŁATY:**



Tym razem Borek, nasz felietonista, opowie o swoich perypetiach z procesorem Pentium II.



Blade Runner. Długo oczekiwana gra przygodowa nie zawiodła naszego recenzenta. Grafika „blade'go biegacza” jest piękna, nigdy dotąd nie widzieliśmy tak naturalnie wyrenderowanych postaci.



Blitzkrieg. Znakomity program multimedialny. O hitlerowskich podbojach i lądowych walkach opowiada sam Bogusław Wołoszanski.



NBA Live 98. Tradycyjnie kolejna koszykówka z EA Sports jest lepsza od poprzedniej, czyli najlepsza. Nothing but net!



iF-22 Air Superiority Fighter. Wydawało się, że produkt Interactive Magic jest skazany na porażkę, pojawił się bowiem konkurencyjny symulator z Digital Images Design. Okazuje się, że nie jest bez szans.

Na płycie str. 8

NEWS str. 10

Might & Magic 6 str. 13

Target str. 13

RYNEK

Spacerkiem po Komputer EXPO '98 str. 14

Więści str. 14

Myszy nowej generacji str. 15

RECENZJE

Przewodnik Czytelnika str. 16

Blade Runner str. 16

Dark Earth str. 18

Wing Commander Prophecy str. 19

Great Battles of Hannibal str. 20

Myth: The Fallen Lords str. 21

The Deeper Dungeons str. 22

The Settlers II Gold Edition str. 22

Hellfire str. 23

NBA Live 98 str. 24

NHL 98 str. 25

B.I.G. str. 26

3 w 1 str. 26

Sideline str. 26

Killing Time str. 26

Chaos Island str. 27

Double Play str. 27

Speedboat Attack str. 27

Lomax str. 27

WarWind II str. 28

Dreams to Reality str. 29

Smok Anatol i Tajemniczy Zamek str. 30

Imo i król str. 30

Blitzkrieg. Historia II wojny światowej str. 31

GamblerClub str. 34

TEMAT NUMERU

Najlepsze gry roku 1997 str. 36

Felieton

Widziane z Zacisza str. 42

TeTe str. 43

REAKCJE REDAKCJI... str. 56

INFORMACJE

Dystrybutorzy gier z numeru 3/98 str. 58

Spis ogłoszeń str. 58

Numery archiwalne str. 58

Kupon i zasady prenumeraty str. 59

HARDWARE

Logitech CyberMan 2 str. 62

KONKURSY

Sub Culture str. 83

INTERNET

GAL – strony o grach str. 64

PUBLICYSTYKA

Jestem Baranem i Świnia str. 66

VARIA'tkowo

Teoria spisku str. 68

Rota fizyków str. 69

NewsPad str. 70

PSX

Zstępniak str. 72

FIFA '98: Road to the World Cup str. 73

Test Drive 4 str. 74

SATURN

Quo vadis, Sego? str. 76

Nascar 98 str. 77

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing str. 78

Extreme-G str. 78

F1 Pole Position 64 str. 79

San Francisco Rush str. 79

OPISY

Close Combat: A Bridge Too Far str. 80

Dark Reign str. 84

I-War str. 88

F-22 Air Dominance Fighter str. 92

iF-22 Air Superiority Fighter str. 96

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
3 w 1	Recenzja	str. 26
B.I.G.	Recenzja	str. 26
Blade Runner	Recenzja	str. 16
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej	Recenzja	atr. 31
Chaos Island	Recenzja	str. 27
Close Combat: A Bridge Too Far	Opis	str. 80
Dark Earth	Recenzja	str. 18
Dark Reign	Opis	str. 84
Deeper Dungeons	Recenzja	str. 22
Diddy Kong Racing	Nintendo 64	str. 78
Double Play	Recenzja	atr. 27
Dreams to Reality	Recenzja	atr. 29
Extreme-G	Nintendo 64	str. 78
F1 Pole Position 64	Nintendo 64	str. 79
F-22 Air Dominance Fighter	Opis	str. 92
FIFA '98: Road to the World Cup	PSX	str. 73
Final Fantasy VII	Rozwiązanie	str. 54
Great Battles of Hannibal	Recenzja	str. 20
Hellfire	Recenzja	str. 23
iF-22 Air Superiority Fighter	Opis	str. 96
Imo i król	Recenzja	str. 30
I-War	Opis	str. 88
Killing Time	Recenzja	str. 26
Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny	Rozwiązanie – cz. 1	str. 52
Lomax	Recenzja	str. 27
Myth: The Fallen Lords	Recenzja	atr. 21
Nascar 98	Saturn	str. 77
NBA Live 98	Recenzja	str. 24
NHL 98	Recenzja	str. 25
San Francisco Rush	Nintendo 64	str. 79
Settlers II Gold Edition	Recenzja	str. 22
Sideline	Recenzja	str. 26
Smok Anatol i Tajemniczy Zamek	Recenzja	str. 30
Speedboat Attack	Recenzja	str. 27
Test Drive 4	PSX	str. 74
WarWind II: Human Onslaught	Recenzja	str. 28
Wing Commander Prophecy	Recenzja	atr. 19

Miesięcznik elektronicznych szulców

MARZEC 1998

Gambler: Numer 3 (52), rok szósty
 Nakład: 26 500 egz
 Numer indeksu: 324418
 Numer ISSN: 1230-8676
 Gambler CD: Numer 3
 Nakład: 48 500 egz
 Numer indeksu: 321753
 Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
 Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
 Elżbieta Jaworska
 (seki redakcji: VARIATKOWE)
 Przemysław Jedziewicz
 (strony WWW)
 Piotr Kakiel
 (rad. graficzny)
 Dariusz J. Michalski
 (z-ca red. nac. Recenzje, Rynek)
 Piotr Moskal
 (News)
 Ralf Ortow
 (CD-ROM Manager)
 Jacek Piekara
 (Publicystyka, Lidy do redakcji)
 Wojciech Sellak
 (z-ca red. nac. TeTe
 Temat numeru)
 Aleksy Uchanski
 (rad. nac. Opisy)
 Krzysztof Czulec
 Jacek Ilczuk
 Wiktor Kozłowski
 Paweł Pilarczyk
 Marcin Wichay
 Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
 Marcin Gabrys
 Jakub T. Janicki
 Lech W. Piotrowski
 Lukasz Skawinski
 Tymoteusz Tchórzewski
 Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiel

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
 ul. Sierpiska 22/30
 tel (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
 tel (0-22) 41 51 21
 fax (0-22) 41 03 74
 fax 813527 omig pl
 e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
 Nadzór graficzny: Piotr Kakiel
 Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
 Korekta: Lidia Sadowska
 Projekty graf. okładek: Piotr Kakiel
 Ilustracje na okładkę: © Jacek Kopsalski

Biurow ogłoszeń: tel. bezpośredni 090 220099
 (22) 41 6333
 Małgorzata Sendela
 (kierownik biura)
 Elżbieta Szymł
 Ewa Wiawidzka

Biuro pracuje w godz. 8:00 – 17:00

Za treść ogłoszeń
 redakcja nie odpowiada
 Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
 oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adreśtacji i składow

Nasświetlanie: Ralf+BIS
 03-748 Warszawa
 ul. Białostocka 11
 tel./fax 619 98 61
 Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
 64-920 Pila
 ul. Okrzei 5



Wydawnictwo LUPUS
 jest członkiem

Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców



Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy POLBOX
 www.polbox.pl

WWW: <http://www.gambler.com.pl>

Na temat

Jest taka technika pisania wstępniaków, która polega na krótkim zrelacjonowaniu najciekawszych tekstów w numerze. Uważam, że to nie ma sensu. Jeśli ma reklamować numer, to ciut za późno, bo go już kupiliście. Jeśli wskazywać ciekawe teksty, to niepotrzebnie, bo one same się bronią. Jeśli zaś celem jest przeprowadzenie uczonej analizy rynku, to też źle. W grach komputerowych najważniejsze są związki „pionowe”, a nie „poziome”. Liczy się, że najpierw był Wolfenstein, potem Doom, a na koniec Quake i Quake II. Natomiast z faktu, że QII i Wing Commander Prophecy ukazały się w jednym czasie, nie płyną żadne doniosłe wnioski. Jest to istotne, jeśli gry spotykają się na sklepowych półkach, a wielu Czytelników ma pieniądze tylko na jedną.

Funkcjonuję ostatnio w kieracie pracostudia-rodzina i nie mam na granie tyle czasu, ile bym sobie życzył (czyli 6–8 godzin dziennie, jak to drzewiej bywało). Co gorsza, większość przychodzących do redakcji produktów biorą w swoje ręce nasi młodzi i bojowi autorzy. Ci dżentelmeni znajdują się na grach nie gorzej ode mnie, co uniemożliwia mi protesty. Wszak obowiązkiem naczelnego jest redagować, nawigować, wyznaczać kurs, zarządzać etc. W zasadzie nie powinien wcale pisać, najwyżej wstępniak.

Ostatnio niebezpiecznie zbliżam się do tego ideału, ale obiecuję Wam, że – jak to z ideałami bywa (zwłaszcza w moim wypadku!) – nigdy go nie osiągnę. Choć na razie wygląda to tak. Haszak daje mi do zrecenzowania (przez grzeczność, ani chybi) jakieś gry z drugiego garnituru, a potem przez pół roku nie puszcza moich tekstów, ja zaś udaję, że o nich zapomniałem.

Jest to usprawiedliwienie, a zarazem jęk bólu zakneblowanego redaktora A., który pisać o grach lubi, może nawet umie, a nie daje mu. Tak więc poświęcę ten wstępniak na kilka uwag nt. tytułów, w które ostatnio gram, a są to: Quake II, Tomb Raider II i Grand Theft Auto.

Ciekawa rzecz z tymi sequelami. Tomb Raider II to gra z minimalnymi innowacjami w stosunku do „jedyńki”, niemal zestaw dodatkowych scenariuszy. Z kolei Q2 to najdziwniejszy sequel, o jakim słyszałem. Z pierwszą częścią gry łączy go tylko, zresztą zmodyfikowany i ulepszony, engine. Na tej zasadzie można nazwać Incubation sequelem Extreme Assault, a Mageslayer – Take No Prisoners. Większości graczy zapewne zupełnie nie

przeszkadza, a mnie owszem, a mnie tak. Jest to bowiem jeden z przykładów pogardy, jaką id Software żywi dla fabuły swoich gier. Quake II jest piękny jak marzenie i ma niezwykłą grywalność. Żadna gra FPP równać się z nim nie może. Intro ma ładne i, jak na id, to i tak dużo w dziedzinie budowania fabuły (kto pamięta fabułę pierwszego Q?!). Tyle że ja mam już dosyć biegania po bazach–z–piekła–rodem i strzelania z nie istniejących karabinów do potworów na kaczych nogach. Dlatego tak bardzo podobała mi się Outlaws, pierwsza FPP z rozbudowaną fabułą, rozgrywająca się w realnym świecie. Tyle na temat QII. Pochwał nie będzie, bo pieją wszyscy.

Przyszło mi na myśl, że Tomb Raider to nie Quake z widokiem zza pleców, a Prince of Persia w trzech wymiarach. Tak samo jest to platformówka, tak samo walki z przeciwnikami nie są częste (ani dobrze zaprojektowane). A przede wszystkim, gracz tak samo zachwyca się swobodą i naturalnością ruchów postaci. Ja kontakty z Larą C. zawsze zaczynałem od obejrzenia jej wszystkich salt, skoków, biegów etc. Innym przykładem takiej analogii jest wspomniana już gra Take No Prisoners. To dwuwymiarowa wersja Quake'a, a nie rozwinięcie idei Alien Breeda.

Na koniec kilka słów o osławionej Grand Theft Auto. Nie pamiętam gry, która by tak marnowała potencjał pomysłu. Oto autorzy stworzyli wielkie, załudnione miasta, z jeżdżącymi po nich samochodami (dziesiątki typów). Do każdego auta można się włamać, każde można rozbić. Szelowie mafii dają ciekawe zlecenia, policja goni. Bez większych problemów można by w tym środowisku osadzić arcyciekawą RPG, opowiadającą o graczku, który awansuje w przestępczej hierarchii i powoli zdobywa władzę nad miastem. Zamiast tego mamy prymitywną, liniową zręcznościówkę, w której o awansie z miasta do miasta decyduje zdobycie odpowiedniej liczby punktów... Lipa! I tak zamiast gry dobrej mamy – taką sobie. A przy tym niemoralną.

Na tym kończę swoje przemyślenia. Kiedyś wygłaszałem je przed mikrofonem Radia WAWa – niestety, Radio zmieniło profil, a ofiarą owej zmiany z klasycznego rocka na muzykę lat 80. i 90. (buuuu...) padła gamblerowa audycja „60 bajtów”. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak wejść ze swoimi wnioskami na antenę ogólnopolską.

NA PŁYCY

Dark Earth

Oto danie główne tego krążka Gamera – zarówno pod względem objętościowym, jak i efektywności. Gra powinna spodobać się wszystkim wielbicielom trylogii Alone in the Dark (pod warunkiem, że od tamtego czasu zmienili komputer na szybszy). Ziemia została zniszczona strasznym kataklizmem. Ci, którzy przetrwali, pochowali się w warownych twierdzach. Poziom wiedzy ludzkości zmalał. Zaczęto na nowo wierzyć w bóstwa i walczyć przy użyciu białej broni. Gracz wciela się w postać Arkhana, syna najwyższego kapłana Słońca, cieszącego się zaufaniem i wieloma przywilejami. Wkrótce wyrusza na misję, której celem jest uratowanie świata przed ostateczną zagładą.

Minimalne wymagania: P75, 8 MB RAM, WIN, DX5



7th Legion

Strategia w czasie rzeczywistym. Ludzkość doprowadziła środowisko naturalne do stanu katastrofalnego. Utworzony został Planetarny Program Ewakuacji, mający na celu wysłanie zwiadowców w poszukiwaniu nowych globów, użytecznych do zasiedlenia. Na statkach brakowało miejsca, w podróż wyruszyli więc jedynie najbardziej uprzywilejowani. Resztę pozostawiono na Ziemi, na pastwę losu, chorób i niedożywienia. Od tego wydarzenia minęły już całe wieki. I oto Wybrańcy wrócili. Niestety, nie są nastawieni pokojowo...

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5



Kącik GFX

Ogłaszam wszem i wobec zapotrzebowanie na Waszą twórczość! Nie muszą to być od razu prace profesjonalne. W grę wchodzi nawet żarty rysunkowe, np. takie jak Plotra „Piciu” Janowskiego, które publikujemy w premierowym wydaniu Kącika. Dodatkowo znajdziecie też multimedialną prezentację klubu „Alien Hunters”.

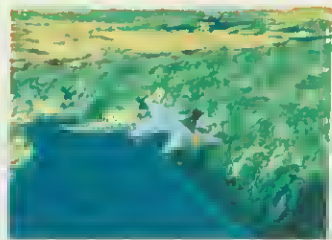
Kącik Magic: The Gathering

Kącik poświęcony konkretnej grze. Co się w nim znajdzie? Niedługo zaprezentujemy kilka programów „wspomagających”, ale przede wszystkim liczymy na Wasze listy i składy talii kartanych, którymi się posługujecie. A co dziś? Na początek spoilery wszystkich edycji, decki ściągnięte z sieci do użycia w komputerowej wersji MTG firmy MicroProse oraz kilka patchy.

Falcon 4.0

Symulator walk powietrznych nad terenem Korei, z możliwością gry w trybie multiplayer. Fotorealistyczna grafika 3D oraz, szczególnie odwzorowane pod względem awioniki i uzbrojenia, myśliwce F-16. Pełna gra obejmuje szereg różnorodnych misji, poczynając od potyczek powietrznych, na bitwach morskich kończąc. Demo obsługuje wszystkie karty 3Dfx, z wyjątkiem Voodoo Rush. Należy je zainstalować do katalogu tymczasowego, a następnie uruchomić plik SETUP.EXE.

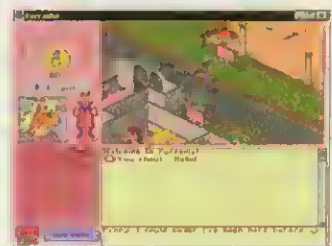
Minimalne wymagania: P166, 32 MB RAM, WIN, DX5 + karta graficzna z 2 MB pamięci na pokładzie.



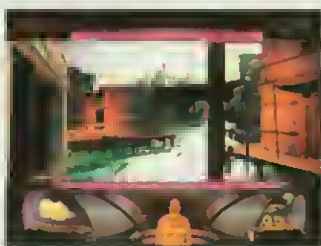
Furcadia

Furcadia to świat pełen magii i tajemnych, dziwnych stworów. Jest to gra typowo sieciowa, trochę przypomina internetowe MUD-y. Wyróżnia się przede wszystkim dobrze dobraną grafiką 3D oraz brakiem jakichkolwiek walk i elementów agresji (choć autorzy nie zastrzegają się, że w przyszłości tego nie będzie). Przez ten ostatni fakt może niektórzy od razu zacząć ją porównywać z bardzo uduchowionym klientem IRC. Jednak to nie to samo. Świat wypełniony jest zagadkami logicznymi, jest też interakcja z otoczeniem. W katalogu \NORMAL\FURCADIA\ znajdziecie również „bożonarodzeniowy” patch.

Minimalne wymagania: WIN, 10 MB HDD



Montezuma's Return!



Dawno, dawno temu, gdy PC służyły tylko do pracy, a w domach królowały komputery 8-bitowe, pojawiła się gra Montezuma's Revenge! Wspaniała platformówka, która potrafiła przykuć uwagę na wiele, wiele godzin (nawet późnych, nocnych). Nareszcie doczekaliśmy się oficjalnej kontynuacji. Jak na rok 1998 przystało, gra oferuje grafikę 3D, pełną swobodę ruchu i mnóstwo zagadek. Pozbawiona przemocy i, jak zapewniają autorzy, pełna humoru, zapewni doskonałą zabawę dla całej rodziny. Po instalacji, jeśli zostanie Wam 60 MB wolnego miejsca, skopiujcie również na dysk twardy zawartość katalogu

\3DFX\MONTEZUM\VIDEOS.

Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM (P133, 24 MB

Wszystkie gry w wersji playable

TOCA: Touring Car Championship



Wyścigi samochodowe. Duży realizm – pojazdem steruje się w sposób naturalny, zachowane są proporcje wielkości samochodu do trasy – to daje niesamowite wrażenie. Możliwa jest również jazda we dwójkę na podzielonym ekranie (efekt dawnego zapamięniania przez producentów gier – woła o tego celu wykorzysty-

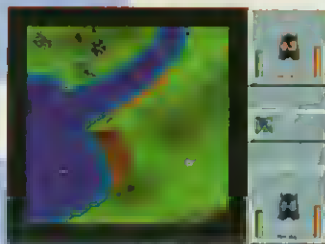
woć sieć). Dodatkowego smaczku dodają „zmiany wyglądu” koroserii przy zbyt silnych stłuczkach.

Minimalne wymagania: P166 (P133 w wypadku posiadania karty 3Dfx), 16 MB RAM, WIN, DX5

Tumble Bugs

Demo gry zręcznościowej. Najlepiej gra się w dwie osoby, każda pilotuje stótek powietrzny i ma za zadanie zestrzelić przeciwnika. Na uwagę zasługuje bardzo ładnie wykonana grafika 3D. Na ekranie stateczki pokazywane są z góry, na jednym, wspólnym kawałku terenu. W zależności od tego, czy zbliżają się do siebie, czy oddalają, następuje powiększenie lub zmniejszenie terenu. W demku mamy, niestety, tylko jeden typ statku i jeden teren, nad którym latamy. Gra „im dalej w las”, tym bardziej wciąga.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, WIN



Ultim@te Race Pro



Wyścigi samochodowe z najpiękniejszą, według niektórych recenzentów, grafiką 3D. Wykorzystano tu różne ciekawe efekty, np. zmianę pory dnia podczas jazdy po torze. W demku mamy możliwość przejazdu jednym z dwóch modeli samochodów czterech okręgach na torze treningowym. Pełna wersja ma obsługiwać trybu multi-

player przez modem, sieci IPX oraz Internet i połączenie szeregowe. W grze może brać udział do czterech graczy. Wbudowano obsługę kart Direct 3D, 3Dfx oraz PowerVR.

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, WIN, DX5

Uprising

Nowe demo wspaniałej gry Uprising, będącej zgrabnym połączeniem FPP i strategii czasu rzeczywistego. Tym razem program obsługuje i wymaga chipu 3Dfx. Jeśli nowet graliśmy w demo z kompaktu Gamblera 11/97, ale posiadacie np. Diamond Monstero 3D, odpalcie konieczną tę demonstrację. Gra wiele zyska w Waszych oczach.

Minimalne wymagania: P90, 12 MB RAM, WIN, DX5



DDTPack i TeTepack #25

Edycja dwudziesta piąta, uaktualniona do numeru 2/98 Gamblera

służy do grania

Jan K... pseudonim "Hammer"
 1946 - ... szkoły za pobicie trz...
 1980-83 ... żył go od "głuchich Polacków"
 1983 ... z pracy za ... pobicie s...
 1988 ... boks w Chicago, gdzie robi...
 1988 - ... za nieczystą walkę na ringu...
 1988 - ... do ... gdzie wykazuje...
 ... na Bliskim Wschodzie
 ... po pobicu ... a wydany dyscyplin...
 ... Gudzoie ... bierze udział w operacj...
 ... francuskich
 ... w ... dostaje przy...
 ... w małym kraju afrykańskim. Dok...
 ... chodzą jego oddział ponosi duże straty!
 ... rozpocząć karierę solową ...

www.target.com.pl

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! kolejna gra twórców "Polan"
! gra w sieci i Internecie
! NOWOŚĆ! tryb 2 graczy
na 1 komputerze

USER

DeLyric
 GAMING

dystribucja: Hurtownia Oprogramowania USER
 Kraków, ul. Przemysłowa 12
 tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
 (0602) 225 316; www.user.com.pl

I TY ZOSTAŃ GENERAŁEM

ALIEN INTELLIGENCE

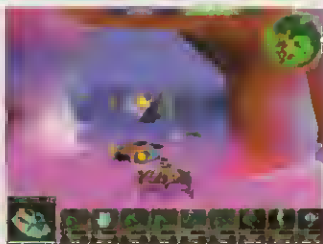
Kolejny RTS rozgrywający się w kosmosie. Prowadzisz walki na powierzchni planety oraz w przestrzeni kosmicznej. Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości. Twoja planeta została zbombardowana przez Obcych, w wyniku czego straciłeś kontakt z bazą macierzystą. Musisz zadbać o bezpieczeństwo całej kolonii, więc dobrze się namyśl, zanim podejmiesz jakies kro-



ki. Kilka ras Obcych, sporo oddziałów do wyboru i jeszcze więcej do wynalezienia. Termin: połowa 1998. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

ARMOR COMMANDO

Nad produkcją tej gry czuwa Edward Kilham, ten sam, który pracował nad X-Wingiem, TIE Fighterem i MechWarriorem 2. Akcja toczy się w dalekiej przyszłości, w roku 2910. Gra oferuje 48 etapów nafaszerowanych przeciwnikami,



pulapkami i zabójczą bronią. Twoimi przeciwnikami będą oczywiście złe, wredne ufoludki, które, jakżeby inaczej, usiłują zniewolić ludzkość. Na uwagę zasługuje ładna, pseudotrójwymiarowa oprawa gry. Termin: połowa 1998. Producent: Take 2. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

ARMY MEN

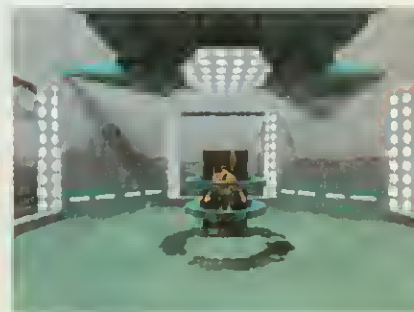
Strategia czasu rzeczywistego, pozwalająca wczuć się w działania nowoczesnej grupy bojowej. Army Men klimatem przypomina trochę Jagged Alliance czy Sabre Team. Przyjemna grafika (ładne kolory, duże, precyzyjnie narysowane jednostki), sporo misji do wykonania, od ratowania więźniów, aż po frontalny atak na umocnienia wroga. Army Men powinna spodobać się miłośnikom



RTS-ów. Termin: połowa 1998. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN

Gra łącząca elementy FPP, przygodówki oraz RPG. Dosyć ambitne połączenie i... efekty całkiem zadowalające. W Requiem staniemy się świadkami starcia sił światła z siłami ciemności. Obie strony są zdeterminowane, chcą za



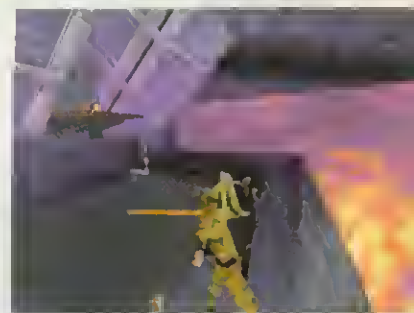
wszelką cenę wygrać konflikt – nie ma co oczekiwać litości.

Twoim przeciwnikiem jest legion upadłych aniołów, które chcą podbić królestwo prawdziwych aniołów. Jako lojalny przedstawiciel tych drugich musisz zrobić wszystko, co w Twojej mocy, aby zapobiec inwazji. Ładna grafika, sporo możliwości interakcji z napotkanymi istotami. Requiem zapowiada się nader interesująco.

Termin: połowa 1998. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM (frogger)

MYSTERIES OF SITH

Ostatnio wszystko, co łączy się z tematem Gwiezdnych Wojen, dobrze się sprzedaje. Nie tak dawno ukazała się druga część Dark Forces, czyli Jedi Knight, a już mamy dodatkowy dysk do JK,



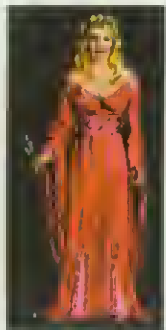
I nie jest to zwykły Mission Pack, ale tzw. Companion Disk, czyli produkt pełnowartościowy. Oferuje graczom nową kampanię, nowe typy broni, nowych przeciwników, słowem mnóstwo, mnóstwo atrakcji.

Mysteries of the Sith powinno zaspokoić na jakiś czas wszystkich wielbicieli FPP Star Wars.

Termin: już jest. Producent: LucasArts. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MERIDIAN 59: REVELATION

Była to jedna z pierwszych sieciowych gier RPG (nie liczę tu MUD-ów, gdyż nie mają rozwiniętej grafiki). Sieć Meridian 59 działa już od 17 miesięcy (9 miesięcy testów i 8 miesięcy normalnego funkcjonowania) i zdobyła sobie tysiące fanów na całym świecie. Revelation to zestaw nowych miejsc, nowych postaci i no-



wych. I już do świata Meridian. Dzięki Revelation wszyscy, którzy już odwiedzili każdy zakątek, będą mieli okazję zobaczyć nowe terytoria i przeżyć następne przygody. Termin: już jest. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

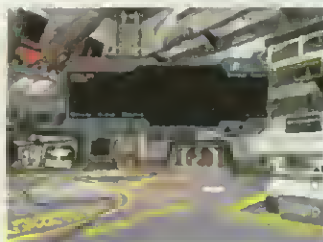
BRAGENS BERRY

Programiści firmy USER pracują nad nową przygodówką zatytułowaną Bragens Berry. Jej bohaterem jest Bartek, świeżo upieczony czwartoklasista, który wybrał się z rodzicami na wycieczkę po średniowiecznym zamku. Podczas zwiedzania dowiedział się o kłótni wielkiego szamana, przetrzymywanego dawnymi czasami w jednej z komnat zamku. Po wycieczy rodzice Bartka zapadają na dziwną chorobę. Bartek odbiera telefon od tajemniczego nieznajomego, który wiąże tę chorobę z kłótnią szamana. Należą bohater przenosi się do średniowiecznego miasta.

Tak zaczyna się akcja gry, w której czeka 150 lokacji (każda ma od 4 do 8 widoków). Ożywiać je będą animowane elementy. Bohater będzie musiał sam zadbać o żywioł w dzień i miejsce do spania na noc (dzień w grze ma trwać 30 minut czasu rzeczywistego). Będzie rozmawiał z mnóstwem osób, z których nie każda zechce mu po noc w oddaleniu kłótni szamana. Termin wydania: nie znany. Wydawca: USER. Platforma: PC CD-ROM. (Palcjusz)

DESCENT: FREESPACE

Kontynuacja tytułu, który zdobył niezwykłą popularność kilka lat temu. Descent wszedł już na stałe do klasyki gier zręcznościowo-symulacyjnych. Niesłychana swoboda ruchów i nie spotykana w tamtych czasach grafika zagwarantowały grze sukces. Prawdopodobnie FreeSpace powtórzy ten sukces, gdyż również jest perłą. W nowym Descencie zastosowano wszystkie nowinki, które pojawiły się na scenie w ciągu ostatnich lat. Dzięki temu gra jest jeszcze ładniejsza, jeszcze szybsza i wciąż jeszcze bardziej niż poprzedniczka. Termin: połowa 1998. Producent: Parallax. Platforma: PC CD-ROM (frogger)



ADDICTION PINBALL

Pinball! zachwalany jako najlepszy w swoim gatunku. Rzeczywiście, robi wrażenie. W pełni trójwymiarowy, każda część stołu jest wspaniale animowana.

Pięknie zrobiono również najeżdzy kamery, która wszędzie podąża za piłą. Addiction Pinball daje gra-



czowi do dyspozycji kilka stołów (każdy ma swój własny klimat, każdy też ma wyświetlacze LED z dodatkowymi minigramami). Termin: już jest. Producent: Team 17. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 673-68-04

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA! NOWY NUMER

Firma Wirtualny Świat zmienia swoje numery telefonów.

Od dnia 1 marca dzwońcie do nas pod numer:

(0-22) 673 68 04**NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH NA PC CD**

Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



RED ALERT - DOMINATION PACK

Niepowtarzalna okazja zakupienia prawdziwego hitu jakim jest gra strategiczna Red Alert. Dla spóźnialskich przygotowano pakiet, w którym znajdziesz pełną wersję gry Red Alert, zestaw misji Counterstrike oraz zastaw misji Aftermath.



GRAND THEFT AUTO

GTA stwarza możliwość wcielenia się w postać wykonującą zlecenia mafii. Kradzieże samochodów, porwanie, przemyt narkotyków to tylko niektóre z zadań, których podejmując się nasz bohater. Gra w całości po Polsku. Gra przeznaczona jest dla osób powyżej 18 roku życia.



STAR CRAFT

JUŻ WKRÓTCE Poprowadź na podobój galaktyki jedną z trzech ras zamieszkujących kosmos: wściekłych Protossów lub tajemniczych Zergów. Przed Tobą 30 ekscytujących misji, w których odkryjesz indywidualizm każdej z ras. Zmierz się z przeciwnikami z całego świata na darmowym serwerze Battle.net®

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji CD ROM

GRY I PROGRAMY

Abe's Odysee 110 zł
A.O. 2044 pl. 110 zł
Ace Ventura pl. 119 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl. 89 zł
Broken Sword 2 pl. 149 zł
Bust A Move 2 89 zł
Carmageddon pl. 146 zł
Conquest of the New World 99 zł
Conquest Earth 145 zł
Clash pl. 129 zł
Civilization II (ang.) + C&C 149 zł
Dark Colony 136 zł
Dark Earth 149 zł
Diablo 139 zł
Dyktaendo 95 zł
Encyklopedia PWN '98 199 zł

Euro Plus+ Pro. Pack

Euro Plus+ Deutsch level 1 205 zł
Extreme Assault 139 zł
Flying Corps Gold 139 zł
Formula 1 179 zł
G. Police 139 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl. 145 zł
Hexen II 145 zł
Incubation 99 zł
Katharsis + Lew Leon pl. 119 zł
Kick Off pl. 145 zł
Little Big Adventure II 136 zł
Lombow 2 149 zł
Lost Vikings 2 89 zł
Manx TT 139 zł
MDK pl. 135 zł
Myth 149 zł

365 zł

Moto Racer 205 zł
Overboard! 139 zł
Polaris CD pl. 79 zł
Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl. 95 zł
Rally Championship 2 136 zł
Resident Evil 169 zł
Settlers 2 Ziemia Edycja 165 zł
Settlers 2 Nowe Misje 69 zł
Settlers 2 'Veni, Vidi, Vici' 119 zł
Sid Meier's Gettysburg 149 zł
Theme Hospital 145 zł
Steel Panther III 155 zł
Turok 179 zł
Warcraft II Deluxe Edition 169 zł
Wipeout 2097 169 zł
Worms 2 149 zł
X-Wing vs. Tie-Fighter 169 zł

137 zł

Die Hard Trilogy 139 zł
Discworld 2 79 zł
Duke Nukem 3D 95 zł
Ecstasy II pl. 136 zł
Gene Wars 169 zł
Jack Orlando 165 zł
Katharsis pl. 69 zł
Magic Carpet 119 zł
Little Big Adventure 149 zł
Quake 145 zł
Populous 2 155 zł
Riot 179 zł
The Crow 169 zł
Wing Commander 3 (3 CD) 169 zł
Wing Commander: Privateer 149 zł
Wings of Glory 169 zł

89 zł

Championship Manager 97/98 169 zł
Virtual Pool 2 139 zł
Flight Simulator 98 259 zł
Age of Empires 259 zł
Ultima Online Tel.
Jeżeli w naszej ofercie nie znalazłeś tytułu, który chciałbyś kupić - zadzwoń, my postaramy się sprowadzić go do Polski specjalnie dla Ciebie.

NOWOŚCI!

PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE
TERMIN OCZEKIWANIA DO 14 DNI**PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ**

UWAGA, MARCOWA PROMOCJA GRY **GRAND THEFT AUTO**

Każdy klient, który zamówi u nas w marcu grę GTA, otrzyma dwa rewelacyjne upominki:

1. pełną wersję nieśmiertelnej, polskiej przygodówki NOWY TEENAGENT CD,
2. płytę audio z tematami muzycznymi z takich gier jak np. Wipeout, Destruction Derby, Formula 1.

Ponadto wśród osób biorących udział w promocji rozlosujemy specjalną, oryginalną wersję

zegarka **CASIO G-SHOCK** z gry **G.POLICE**

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

TARGET

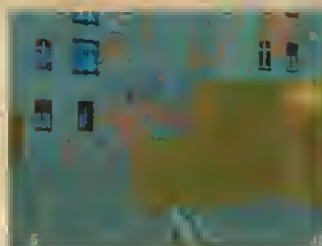
Target to jedna z najbardziej oryginalnych polskich gier, jakie zostaną wydane w najbliższych



miesiącach. Należy do gatunku do tej pory omijanego przez rodzimych twórców, czyli do strzelanin 3D FPP. Akcja rozgrywa się na terenie Polski, a za motyw przewodni obrano porachunki między grupami przestępczymi.

Target ma kilka cech, których nie spotka się w produkcjach zachodnich. Jedną z nich jest swojski klimat – autorzy postarali się oddać atmosferę polskich miast. Odrapane budynki, szarość i ogólna nija-

kość otoczenia będą nam towarzyszyć w całej grze. Nie oznacza to, że gracz będzie się nudził – aby do



tego nie dopuścić, twórcy umieścili w swoim dziele kilkanaście różnych typów broni, szczegółowe charakterystyki każdej postaci, w którą można się wcielić, oraz możliwość gry w trybie multiplayer (to rzadkość w polskich grach), również przez Internet i w sieci lokalnej. Interesująco zapowiada się możliwość korzystania w grze z noktowizora, karabinu snajperskiego czy motocykla. Target z pewnością będzie jednym z największych pol-

Z PRZYGODĄ ZA PAN BRAT

ALIEN EARTH

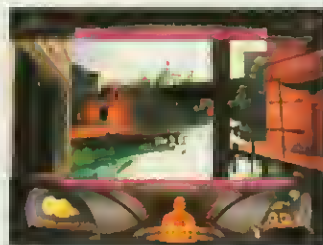
Jest wiek XXI. Ludzkość pogrążyła się w totalnej wojnie termojądrowej. Rasa Obcych, zwanych Raksha, wy-czuwa okazję do zapanowania nad naszym światem. Po niedługiej i roz-paczliwej walce Ziemia przechodzi w



ręce Obcych, a rodzaj ludzki popada w niewolę. Akcja gry rozpoczyna się wiele lat później, a jej bohaterem jest Finn, młody niewolnik. Finn jeszcze o tym nie wie, ale czeka go wiele przy-gód, w trakcie których zostanie boha-terem i uwolni Ziemię od najeźdźców. Alien Earth ma izometryczną grafikę wykonaną w wysokiej rozdzielczości. Termin: połowa 1998. Producent: Beam Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

JOURNEYMAN PROJECT 3 – LEGACY OF TIME

Trzecia część jednej z najlepszych serii przygódówek wkrótce zawita na półki sklepowe. Legacy of Time, podobnie jak dwie poprzednie części, opowiada o przygodach Gage'a Blackwooda, agenta Biura Ochrony Czasu. Gage ponownie będzie musiał przemierzać różne epoki i dziwne miejsca, aby uchronić świat od grożącego mu niebezpieczeństwa. Zmieniła się grafika – okno, w którym toczy się akcja gry, jest teraz większe, zajmuje ponad pół ekranu. Bardziej rozbudowany jest też system poruszania. Termin: już jest. Producent: RedOrb. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



SANITARIUM

Budzisz się nagle. Przez głowę przebiegają Ci fragmenty wspomnień: droga, światła z naprzeciwka, huk rozzdzieranego metalu. Nie wiesz, gdzie jesteś, nie wiesz nawet, jak się nazywasz. W oddali słyszysz dziwne odgłosy, śmiechy, krzyki. Na twarzy czujesz bandaż. Tak zaczyna się najdziwniejsza przygoda Twojego życia. Gra Sanitarium przenosi Cię w zupełnie zwanowany, obcy i okrutny świat. Gracze o słabszych nerwach niech lepiej darują sobie tę przygódówkę. Pod względem sterowania Sanitarium przypomina Crusader: No Remorse. Pod względem klimatu... Cóż, może Hell będzie dobrym porównaniem. Termin: połowa 1998. Producent: Dream-Forge Entertainment. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



O DWÓCH TAKICH, CO POPSULI KSIĘŻYC

Jest to tytuł nowej polskiej przygódówki, która już niedługo ma zostać wydana przez firmę Mirage. Głównymi bohaterami są: młody chłopak, Paweł, oraz profesor ufologii. Do spółki znajdują oni kapsułę pozaziemskiego pochodzenia. Jest w niej laser o dużej mocy oraz notatki, z których wynika, że w stronę Zie-



mi leci olbrzymia planetoida. Kolizja grozi zagładą świata, a jedyną metodą na uniknięcie katastrofy jest użycie lasera. Tyle że laser nie chce działać... Klasyczna gra przygodowa, z grafiką w wysokiej rozdzielczości. Więcej informacji znajdziesz w internecie, na stronie poświęconej ODTCPK: <http://toto.tinternet.pl/~intjrk/odtckp.htm>. Termin: połowa 1998. Dystrybutor: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

JETFIGHTER FULLBURN

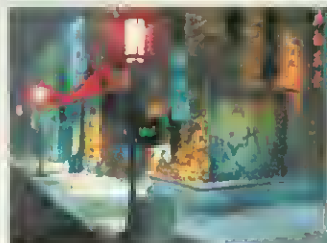
Firma Take 2, znana głównie z przygódówek (Hell), zajęła się obecnie wydawaniem gier innego typu, w tym symulatorów. JetFighter Fullburn jest właśnie przedstawicielem tego gatunku. Wyróżnia się starannie renderowaną grafiką, która może nie dorównuje takim tytułom, jak



Flight Unlimited 2, ale za to chodzi w miarę przyzwoicie na przeciętnych maszynach. Sporo misji o różnych stopniach trudności, dostępnych kilka samolotów. Termin: już jest. Producent: Take 2. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

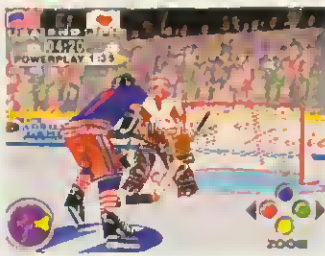
TEX MURPHY: OVERSEER

Na pewno. Detektyw Tex Murphy, bohater serii gier przygodowych firmy Access, jest chyba równie znany i lubiany jak, nie przysięgając, sam Guybrush Threepwood. Akcja Overseer rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu sprawy Roswell (Pandora Directive), nie jest jednak kontynuacją przygód, lecz swoistym flashbackiem. Tex siedzi w kawiarni z Chelsea Bando i opowiada jej o swojej pierwszej sprawie oraz o poznaniu Sylvii, swej byłej żony. Dowiadujemy się sporo o samym Texie i o początkach jego kariery. Gra wykonana z niesłychanym rozmachem, jak przystało na Access. Termin: połowa 1998. Producent: Access. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



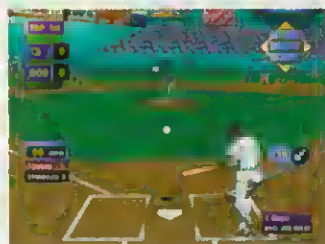
NHL POWERPLAY '98

Następna część gry NHL Powerplay '96. Zmieniono umiejętności komputera – poziom Sztucznej Inteligencji jest zdecydowanie wyższy. Poprawiono grafikę oraz animacje (ruchy zawodników robione są techniką motion-capture). Zwrócono uwagę na najdrobniejsze detale, np. napisy na koszulkach zawodników oraz ich numery osobiste. NHL '98 dysponuje też opcjami zoom in/out oraz pozwala odtworzyć udane akcje. Termin: początek 1998. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)

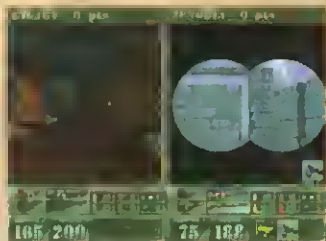


HIGH HEAT BASEBALL '98

Baseball to gra, która w dalszym ciągu nie jest popularna w Polsce (oprócz kijów, rzecz jasna, które przyjęły się aż za dobrze). Nie sądzę, żeby High Heat spotkała się z dużym zainteresowaniem polskich graczy. Jednak informuję Was o jej istnieniu, gdyż w swoim gatunku jest naprawdę dobra. Płynne animacje, ładnie wykonana grafika, dobrze oddana rzeczywistość. High Heat oferuje bardzo rozbudowany system uderzeń oraz całkiem niezłe funkcjonujące elementy Sztucznej Inteligencji. Termin: już jest. Producent: NWC. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



skich hitów bieżącego roku. Firma USER, wydawca gry, zapowiada jej premierę na 1 marca. (YuYo)



MIGHT AND MAGIC 6

Minęło 12 lat od ukazania się pierwszej części Might & Magic! Akcja M&M 6: The Mandate of Heaven rozpoczyna się po tym, jak książę Roland pokonał złego brata Archibalda, który za karę został przemieniony w kamienną statuetkę. Roland po kilku latach rządów zostawia w królestwie syna Nicolala oraz regenta Wilbura Humphreya. Sam udeje się na północno-zachodnie kresy królestwa, aby zbadać niepokojące zdarzenia, mające miejsca w tamtym rejonie. Ku rozpaczy jednych i radości drugich, po królu ginie wszelki ślad. Zadaniem gracza i jego drużyny będzie odnalezienie władcy.

Wszyscy, którzy grali w poprzednią część M&M, pamiętają, że były to gry z ogromną liczbą tzw. subquestów, czyli zadań złączanych przez napotykaną osobę – nia mających znaczenia dla ukończenia gry, ale przynoszących profity. Podobnie jest tym razem. W The Mandate of Heaven zadań jest ponad setka, lecz po pewnym czasie mogą stać się nieaktualne. Osoby spotykane przez bohaterów będą zmieniały miejsce pobytu i to nie tylko w obrębie jednego miasta, lecz całej krainy – to tzw. Virtual Theatre. Spenetrowane tereny (np. lochy), w których bohaterowie poradzili już sobie z przeciwnikami, z biegiem czasu zyskują nowych lokatorów i nową skarby.

M&M 6 należy do tzw. otwartego RPG, co znaczy, że tylko część czasu spędzimy w lochach i labiryntach, a sporo przygód czeka na otwartej przestrzeni. Gra będzie miała rozbudo-



wane opcje dialogowa. Na jej potrzeby stworzono program CID (Conversional Informational Database), dzięki któremu napotykanie postaci będą dysponować sporą liczbą alternatywnych wypowiedzi. W M&M 6 postanowiono wprowadzić walkę w czasie rzeczywistym. Jest to, na szczęście, tylko opcja i gracz może sam zdecydować, czy chce rozgrywać pojedynki w turach czy zdynamizować rozgrywkę.

Miłośnicy serii M&M znajdą w The Mandate of Heaven wiele znanych elementów. Pojawia się tu tacy bohaterowie, jak rycerz, znający podstawy magii tucznik, kleryk czy czarodziej. Postacie bohaterów w miarę zdobywanego doświadczenia będą ewoluować. I tak tucznik może stać się najpierw battle mage, a potem warrior mage, kleryk – kapłanem i arcykapłanem. Warunkiem jest jednak znalezienie odpowiedniego nauczyciela.

Każda postać w grze jest opisana za pomocą wielu charakterystyk. Oprócz zdolności bitewnych ma też inne umiejętności – np. dyplomacja, kupiectwo, otwieranie zamków, reparaacja – określane wartościami liczbowymi. Podawany jest także stopień wtajemniczenia bohatera – od tej wartości zależy, czy postać może się podjąć danej próby np. skutecznej naprawy szczególnie cennej zbroi.

Znacznie rozbudowano system czarów. Zaklęcia zostały podzielone na 9 grup i gracz decyduje, w czym powinna się szkolić jego postać (do wyboru magia żywiołów, kapłańska oraz biała i czarna). Ma to duże znaczenie, gdyż mistrzowie danej dziedziny magii mogą np. rzucać zaklęcia, nie zużywając punktów mana.

Nad stroną graficzną M&M 6 pracowało 22 artystów i trzeba przyznać, że przyniosło to doskonałe efekty. Dopracowane postacie potworów, kapitalna

wnętrza oraz wypięszone elementy ekwipunku (np. broń i artefakty) budzą prawdziwe uznanie. Podobnie środowisko 3D. Jon Van Cane-gem – „arcykapłan” New World Computing – na pytania, dlaczego tak mało gier role-playing wykorzystuje środowisko 3D powiedział: „Bo najpierw trzeba stworzyć Ouake'a i od tego wyjść do dalszej pracy”. Z wypowiedzi tej należy wysnuć wniosek, że tak właśnie postąpiła firma NWC. Istniały projekty stworzenia M&M 6 Online, na wzór Ultimy czy Meridiana 59. Jednak w chwili, gdy piszę te słowa, firma NWC zdecydowała się wycofać z tego projektu. Czy jest to decyzja ostateczna, czas pokaże.

Dystrybutorem gry w Polsce będzie firma Mirage. Termin ukazania się przewidziano na koniec I kwartału br. (jp)



SPACERKIEM PO KOMPUTER EXPO '98

Jak co roku, pod koniec stycznia Warszawa gościła wystawców Komputer Expo '98 – imprezy komputerowej w minimalnym tylko stopniu skierowanej do graczy. Stwierdziliśmy jednak, że na tak wielkiej imprezie zawsze coś się dla graczy znajdzie i, jako żywo, nie pomyliliśmy się.

Gry pojawiły się w ilościach sładowych. Najbardziej rzuciły się w

oczy te zgromadzone na stoisku Dptimusa S.A. Czekają tam m.in.: Dark Reign, dwie w pełni spolszczone bajki Disneya i, rzecz jasna, Duake II. W Quake'a II można było sobie także pograć na z sieciowanych komputerach na stoisku, jednak dopchanie się do nich było nie lada sztuką. Inne gry prezentowano już mniej oficjalnie, na stoiskach firm zajmujących się sprzętem komputerowym (też można było pograć). W końcu niewiele programów wymaga tak szybkich procesorów i takich kart graficznych jak oprogramowanie rozrywkowe. Jedną z „ gier testowych ” była nowsza wersja MechWarriora.

Co jeszcze mogło zainteresować graczy? Rozszerzenia do pecetów i konsol. Dataland prezentował joysticki i joypady firmy QuickShot, począwszy od skromnego Pythona 5 i Play Pada, po Squardon Commandera i Strike Pada. Równie bogatą ofertę, zawierającą też głośniki i kierownice, miała firma Multi-Styk. Wystawiała produkty firm Logic 3, STD Electronic, Interact i Sound Link. Urządzenia joystickopodobne oferowała także firma P.U.H. Kowalski. O jej małym Keysticku, nakła-

danym na kursory i robiącym z nich joystick, pisaliśmy w relacji z ostatniej Gambleriady.

Ciekawą ofertę miała firma Creative Labs. Oprócz 64-bitowych kart muzycznych, pojawił się napęd PC-DVD, łączący klasyczny CD-ROM 24x z podwójnym napędem nowej generacji. Prezentowany był w pakiecie Encore, który zawierał także kartę dekodera MPEG-2/AC3, zapewniającą płynne odtwarzanie grafiki i filmów z płytki DVD oraz dźwięk przestrzenny. Zestaw ten jest godny uwagi, choćby dlatego, że już na wiosnę pojawia się pierwsze gry w nowym standardzie, w tym jedna polska – Reah z L.K. Avalon (por. Gambler 2/98 str. 12).

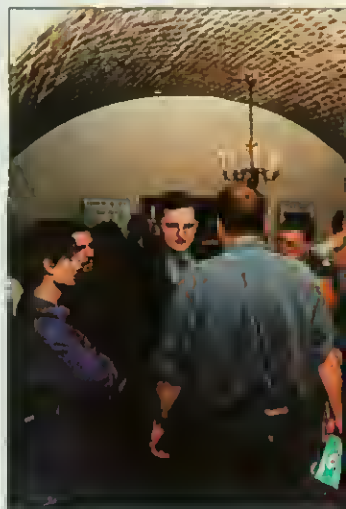
Amatorzy gry w Internecie mogli przebiegać w modemach (od 28,8 kb/s do 57,6 kb/s), zwolennicy silnych komputerów – popatrzeć na maszyny z procesorami Alpha.

Nie zmienia to jednak faktu, że gracze mogli się poczuć cokolwiek zagubieni i zawiedzeni. Wypada zatem poczekać do maja, do Włedycji Gambleriady.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Konferencja prasowa firmy Logitech i jej przedstawiciela w Polsce – Tornado – odbyła się 16 stycznia w Warszawie. W nastrojowych wnętrzach Galerii SPAF zaprezentowano produkty Logitechu, od skanerów po myszki i joysticki.

Spotkanie podzielono na dwie części. W pierwszej Nikola Zółt, dyrektor ds. marketingu i



WIEŚCI

Z kraju

Firma CD Projekt przygotowała polską wersję gry Grand Theft Auto, przeznaczonej dla graczy pełnoletnich. Zadania, które trzeba w niej wykonać, to: kradzież samochodów, rozjeżdżanie policjantów i wszystko, za co można trafić do więzienia. Oprócz klasycznego tłumaczenia, w GTA znajduje się tekst napisany językiem gangsterskim, upstrzony przekleństwami.

W marcu CD Projekt wprowadzi do sklepów nową serię tanich gier. Wszystkie będą w całości spolszczone, z polskimi instrukcjami i, jak nas zapewniono, w całkiem ładnych opakowaniach. Na początku ukaza się 3 tytuły, później co miesiąc – po 3 następne. Znany jest tylko jeden – kolejna wersja Teenagent'a CD, działająca pod Windows 95, z nową ścieżką dźwiękową. Najtańsze programy serii będzie można kupić za 14,90 zł. Z programów nieco droższych CD Projekt wydał już Lomaxa, Conquest of the New World Deluxe Edition i Lost Viking 2 w cenie 99 zł.

Wydany na jesieni ubiegłego roku w Stanach Fallout wkrótce powinien pojawić się oficjalnie w Europie, a więc i w Polsce. CD Projekt pracuje nad polską wersją tego tytułu. Jeśli produkt ukaze się, będzie to najprawdopodobniej największa lokalizacja na polskim rynku gier – i 200 stron maszynopisu, koszt szacowany na ok. 100 tys. zł (bez kosztów tłoczenia płyt).

Rozpoczęty ok. 5 lat temu polski projekt Excessive Speed zmierza do szczęśliwego kon-

ca! Z gry robionej pod patronatem Irlandii został tylko tytuł i... część zespołu, pracująca teraz w ramach grupy Chaos Works. ES będzie połączeniem wyścigów ze strzelanką, wykorzystującą ulepszony engine gry Fire Fight. Grę na wiosnę wyda Epic Megagames.

...

IPS CG wznowiła współpracę z Sierrą Dn-Line. W lutym i na początku marca powinny ukazać się gry Lords of Magic i Red Baron II. IPS CG nie przestała być oficjalnym dystrybutorem produktów Sierry w Polsce, choć nieporozumienia między firmami spowodowały, że gry Sierry nie były obecne na polskim rynku przez cały ubiegły rok. Prowadzone są rozmowy, aby tytuły te ukazały się w roku bieżącym, tańsze o połowę od produktów nowych (70–80 zł).

Pod koniec lutego ukaze się Książę i Tchorz, gra firmy Metropolis wydana w Polsce przez IPS CG. Gambler jako jedyne pismo branżowe przedstawi recenzję z pełnej wersji handlowej.

...

Pod koniec marca L.E.M. we współpracy z Polygram wyda Perfect Club. Multimedialną Autobiografię (atmosfera produktu ma przypominać legendarnego Mysta). Na krążku CD-ROM znajdują się biografie członków zespołu, fragmenty piosenek, zdjęcia, teksty oraz quiz. Przewidywana cena ok. 50 zł.

L.E.M. podpisał umowę z Virgin Interactive na dystrybucję w Polsce PSX-owych tytułów tej firmy. Jako pierwsze ukaza się Bloody Roar Street i Resident Evil II, a z serii Platinum – Command & Conquer i Resident Evil.

Po dojrzałym namyśle firma L.E.M. zdecydowała się sprowadzić niewielką (ok. 100 sztuk) partię trzeciego już tytułu firmowanego przez Monthly Pythona – wydanego przez firmę Take 2 Monthly Python's Meaning of Life. Ostrożność firmy wynika ze specyficznego humoru tej części – niezbędna jest dobra znajomość angielskiego, aby docenić ten produkt.

...

MarkSoft podpisał umowę z Segą na dystrybucję w Polsce tytułów przeznaczonych na PC CD-RDM. W wyniku współpracy obu firm jako pierwsze pojawia się: bijatyka 3D Virtua Fighter II, strzelanina Virtua Cop 2 oraz wyścigi samochodowe, Daytona USA Deluxe.

...

Mirage prowadzi rozmowy z firmami 3DD i Eidos, aby dwa przeboje nadchodzącej wiosny. Might & Magic VI i Final Fantasy VII wydać w wersji polskiej. Nie będzie natomiast polskiej wersji Rivena. Zamiast tego Mirage doda do gry przewodnik w języku polskim, który ułatwi zagubionym przejście gry. Natomiast na pewno ukaze się wersja polska Virtua Chess II. Lokalizacja tego produktu jest o tyle ważna, że jego integralną część stanowi samouczek szachowy.

...

Firma Sprint uruchomiła serwer Kali służący internetowym graczom (<http://kali.sprint.pl>). Kali to największa sieć serwerów obsługujących gry sieciowe. W 65 krajach z 600 serwerów korzysta około 160 tys. graczy mających systemy DDS, Windows 95/NT, MacDS i DS/2. Na polskim serwerze dostępne jest bezpłatnie oprogramowanie, dzięki któremu można łączyć

MYSZY NOWEJ GENERACJI

sprzedaży dla Europy Wschodniej, przedstawił drogę firmy od jej założenia po teraźniejszość, zapoznając przy tym zebranym z najnowszą linią produktów. Graczy na pewno szczególnie zainteresują rozszerzenia. A więc prezentowano nowy stacjonarny joystick CyberMan wyposażony w 8 programowalnych przycisków (test na str. 62), serie joysticków



Od lewej stoją: Ryszard Budyła (Tornado), Krzysztof Zych (świeżo upieczony właściciel nowej myszy Logitech) i Nikolai Zolow (Logitech – dyrektor ds. marketingu i sprzedaży na Europę Środkową i Wschodnią)

Wingman oraz Thunder Padów. Quake'owców mogą zainteresować nowe myszy (MouseMan, Pilot Mouse), które mają specjalne klawisze ułatwiające korzystanie z Internetu. Na drugą część spotkania złożył się wykład dr Kamelii Minczewej-Gospodarek o historii ergonomii i jej roli w życiu codziennym. Wykład ten znalazł się w programie nieprzypadkowo – Logitech przykłada ogromną wagę do ergonomii.

W przerwie zapowiedziano coś dla pań, ku konfuzji przeważającej liczbie męskiej publiczności. Okazało się jednak, że konferansjer był w błędzie – pokaz mody inspirowanej kulturą grecką, łączącej ergonomię z elegancją, obejrzały z przyjemnością zarówno panie, jak i panowie (choć ci ostatni z nieco innych względów).

**Niespecjalny wystannik
Sir Haszak**



się przez 30 dni z innymi graczami. Potem można zapłacić jednorazową, dożywotnią licencję (75 zł), aby bez żadnych dodatkowych opłat korzystać z serwera.

Jak dotąd Kali wykorzystywane jest przez 80 tytułów oferujących grę w trybie multiplayer, m.in.: Blood, C&C, Descent 1&2, Diablo, Duke Nukem 3D, Heroes of Might & Magic, Hexen II, Jedi Knight, Mortal Kombat 3, Quake, Warcraft 2, Red Alert i X-Wing vs. TIE Fighter.

Z zagranicy

Premiera StarCrafta po raz kolejny została opóźniona. Następnym terminem jest marzec. W tej chwili trwają jeszcze betatesty w Internecie. Blizard zdecydował się opóźnić wprowadzenie gry na rynek, aby uwzględnić wszystkie uwagi beta-testerów (wśród nich są 4 osoby z Polski).

Blue Byte zapowiedziała na koniec tego roku wydanie trzeciej części Settlers. Nic nie jest jeszcze pewne poza tym, że widok ma być bardziej izometryczny niż w poprzedniej wersji.

Diamond Multimedia zdradził konkretne informacje na temat swojej najnowszej karty wykorzystującej układ Voodoo 2. Monster 3D II ma kosztować 249,95 USD, będzie sprzedawany z 8 MB EDO RAM i ma obsługiwać rozdzielczość 800×600 z Z-bufferingiem. Wraz z kartą sprzedawane będą pełne wersje gier Heavy Gear (wersja specjalna dla Voodoo 2), zestaw gier z serii Star Wars (Shadows of the Empire: Battle of Hoth, X-Wing vs. TIE Fighter: Academy, Jedi Knight: Pathways to the Force). Oprócz nich

w pudełku z kartą znajdują się demka Final Fantasy VII, Daikatany, Tomb Raidera II, Flight Unlimited II i Joint Strike Fighters.

Firma **3Dfx**, współpracująca przy projektowaniu następnej konsoli Segi (o aktualnej nazywającej się Katana), złożyła w sądzie pozew, w którym oskarżyła Segę o naruszenie umowy i sprzeniewierzenie tajemnicy handlowej. Nakazem sądowym Sega ma zwrócić wszystkie poufne informacje 3Dfx i nie może ich sprzedawać ani dzielić się nimi.

MicroProse wytoczyła proces firmom Activision i Avalon Hill o wprowadzającą w błąd reklamę, nieuczciwą konkurencję i naruszenie znaków towarowych. Chodzi oczywiście o Civilization, do której prawa Activision wykupiła od Avalon Hill, wydawcy planszowej wersji gry (na jej motywach powstała wersja komputerowa). Najważniejsze dla sprawy będzie ustalenie treści umowy między MicroProse i Avalon Hill. Problem pojawił się w momencie, gdy Avalon Hill zaprzagnął wydać grę komputerową, wierną planszowemu oryginałowi – Civilization i Advanced Civilization.

Okazuje się, że przeznaczona do gry w pojedynkę Hellfire zawiera możliwość gry w sieci. Jest ona ukryta, ale możliwa do uruchomienia (z wyjątkiem Battle.net), co przyznał nawet rzecznik prasowy Sierra. W tajnym trybie multiplayer dostępna jest dodatkowa postać – mnich. Sierra ostrzega jednak, że Hellfire w trybie multiplayer nie była testowana i nie została wyważona.

więc gracze mogą się natknąć na nieprzewidywalne problemy.

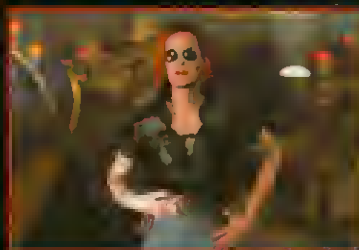
Gamecenter podał listę najlepiej sprzedających się gier roku 1997. Na pierwszym miejscu znalazł się Riven – Broderbund (915 413 szt.), Myst – Broderbund (869 773), Flight Simulator 98 – Microsoft (813 830), Diablo – Cendant Software (670 154) i Monopoly – Hasbro (397 864). Dalsze miejsca zajęły tuż: Red Alert (7 miejsce), Tomb Raider (12), Quake (13), Jedi Knight (16), Quake II (17) i Tomb Raider II (20). Pełną listę można obejrzeć pod adresem www.gamecenter.com.

Na rynku pojawił się nowy dystrybutor g.o.d. (Gathering of Developers). Tworzy go 5 firm: Terminal Reality (Monster Truck Madness, CART Precision Racing, Terminal Velocity), Epic Megagames (Unreal, Jazz Jackrabbit, Excessive Speed, Fire Fight), Ritual Entertainment (Scourge of Armagon, Sin), 3D Realms (Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Prey), PopTop Software (Heroes of Might & Magic 1 i 2). Celem firmy jest przede wszystkim promocja developerów i zapewnienie im wpływu na marketing i reklamę tworzonego produktu, czego nie można osiągnąć w wielkich firmach wydawniczych, np. Electronic Arts, Virgin czy Activision. Twórcy zaprzyjaźnionych firm będą mogli dzielić się swoimi pomysłami, g.o.d jest otwarty na przyjęcie nowych firm developerskich.



Każdy pomiećto chyba wspomniał film science fiction pod tytułem „Blade Runner”. Przeszedł on już da klasyki gatunku, o wspaniale role Harrisona Fardo i Rutgera Hauero da dziś robią silne wrażenie na widzach. Nic więc dziwnego, że gdy firmo Westwood zapowiedziło wydanie gry, której akcja toczy się w świecie znanym z filmu, wszystkich fów przygodówek SF ogarnęło podniecenie.

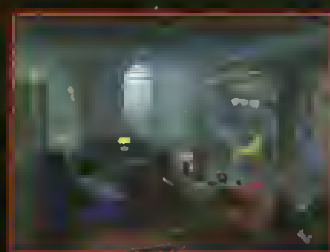
G r a wreszcie się ukazała i jest dobra. Przedewszystkim, znokomicie trzymo klimat filmu. Wszystka jest w niej mroczne i panure. Charakterystyczno architekturo Los Angeles, ukozano w filmie, w ten sam sposób przedstawiano jest również w grze. W sumie



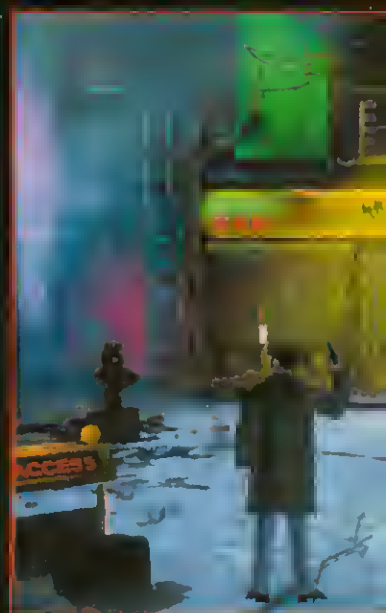
więc, grojąc w Blade Runnerze możesz odnieść wrażenie (jeżeli potrafisz się odpowiednio wczuć), że oglądasz drugą część kinowego przeboju. Przy okazji, skoro już o tym mawo, chciałbym joso zaznaczyć, że gro Blade Runner nie jest zrobiono no podstawie filmu. Razgrywa się w tym samym świecie, ale fabulę ma zupełnie inną.

Na początku XXI wieku w firmie o nazwie Tyrell Carparotian powstały roboty zaliczane do klasy Nexus. Były podobne do ludzi, zachowywały się jak oni. Ostotni z wyprodukowanych modeli, Nexus 6, pod każdym względem dorównywał swoim konstruktorom, a kta wie, czy nawet ich nie przewyższał. Roboty z serii Nexus ochrzczone mionem Replikantów. Chociaż miały duże możliwości, nie były traktowane na równi z ludźmi. Ze względu no dużą siłę fizyczną i odporność no warunki zewnętrzne, roboty serii Nexus wykorzystywane były przede wszystkim jaka niewolnicza siła robocza w pałacach klanioch.

Nopięcie między ludźmi a robotomli osiągnęło szczyt, gdy na jednej z kolonii wybuchło rebelio. Została brutalnie stłumiana, a ludzie uznali, że roboty stanowią dło nich zagrożenie. Pod groźbą notychmiastowej śmierci zabroniano robotom przebywania na Ziemi. Utworzono specjalne jednostki policji, tak zwanych Blade Runners, którzy mieli czuwać, oby zakaz był respektowany. Każdy z Blade Runnerów mlił prowa bez nomyślu i bez podonlo usprawiedliwień zobić każdego nopotkonego roboto. W odniesieniu da akcji Blade Runnerów nie używono terminu „egzekucjo”, lecz „przejście no emeryturę”.



Tok wyglądo sytuacja w roku 2019, czyli w chwili, gdy rozpoczynno się okcja gry. Głównym bohaterem jest jeden z Blade Runnerów, a miejscem akcji – Los Angeles. Fakt, że Replikantom nie wolno przebywoć na Ziemi, nie oznocza oczywiście, że ich tom nie ma. Część prowadzi różne ciemne interesy, część pa prostu nie zdążyła ewakuować się paza



plonetę. Niezależnie od powodów pabytu no Ziemi, wszyscy Replikonci muszą mieć się na baczności przed ławcami.

Akcja gry rozpoczyna się, gdy dwaj niezidentyfikowani napastnicy demoliują sklep ze zwierzętami, znajdujący się no przedmieściach Los Angeles. Nie byłaby w tym nic dziwnego, gdyby nie trzy fakty. Pa pierwsze, w roku 2019 bardza trudna znoleć no Ziemi zwierzęto. No skutek rozwoju cywilizacji większość gotunków wyginęło. Każdy egzemplarz żywego zwierzęcia jest więc bardza cenny. Zmasakrawanie całego stadka zwierząt ze sklepu nie była więc tylko zwykłym wy-

PRZEWODNIK CZYTELNIKA

Oceny

- 0 – 29% zbrodnia
- 30 – 39% – zła
- 40 – 49% – mierna
- 50 – 59% – przeciętna
- 60 – 69% – dobra
- 70 – 79% – bardzo dobra
- 80 – 89% – znakomita
- 90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
- 100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:

Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znacznikiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje

Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

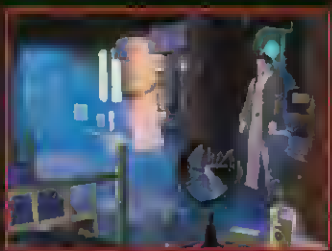
Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

bryklem chulgańskim. Pa drugie, właściciel sklepu twierdzi, że z przestępstwem miała coś wspólnego dziewczyna pracująca w jego sklepie. Pa trzecie wreszcie, z wypowiedzi właściciela, który był w sklepie w momencie napadu, mażna przypuszczać, że dokonali ga Replikanci. Sprawa jest więc dasyć poważna. Da jej zbadania przydzielana naszego Blade Runnera, czyli Ciebie, graczu.

Mechanika gry

Blade Runner jest klasyczną (prawie) grą przygodową. Kierujesz postacią bohatera po ekranie, klikając kursorem. Kursar jest uniwersalny, zmienia kolor w momencie najechania na



zmienia się w celownik. Podobnie jak w wypadku zwykłego kursora, celownik również zmienia kolor, jeżeli mażesz w coś posłać kulkę. Zapomnij a strzelaniu da wszystkiego, ca się rusza, tylko



dla zabawy. Strzelanie z pistoletu wymaga wprawy. Dabrze więc poćwiczyć na posterunku, zanim dajdzie da prawdziwej strzelaniny. Pamiętaj, że gdy już będziesz walczył przeciwka Replikantom, nie dadzą Ci szansy na powtórzenie chybianego strzału.

Obsługa gry jest bardzo prosta i intuicyjna, kłopot maże Ci spowić jedynie obsługa broni. Ale ta już raczej część zręcznościowa, więc nie mażna się przycepić. Oprócz niezawodnego gnata, w śledztwie przyda się również

elektroniczny notetnik.

Natetnik nazwany jest w skrócie KIA (trochę dziwnie, ba skróć ten zarezerwowana już dla Killed in Action). Jego główną funkcją jest zapamiętywanie danych, które udało Ci się zebrać w trakcie gry.

Pa włączeniu ga (klawisz F1, potem klawisz z napisem KIA), ujrzysz średniej wielkości ekranik, a nad nim kilka klawiszy. KIA ma trzy podstawowe funkcje: zbiera dane a miejscach zbrodni (Crime Scene Database), a podejrzanych (Suspect Database) oraz a śladach, które mogą naprowadzić Cię na rozwiązanie zagadki (Clue Database).

W bazie przechowywane są wszelkie informacje na temat akaliczności zbrodni, śladów pozostawianych przez złoczyńców oraz osób powiązanych z przestępstwem. KIA zapamiętuje również rozmowy toczane z różnymi osobami na tematy związane ze sprawą. Ta chyba najbardziej użyteczna cecha. Jeżeli przeoczysz jakiś dialog lub nie zrozumiesz, mażesz ga sobie przesłuchać nawet kilkanaście razy. Dzięki KIA łatwiej również połąpać się, ca już wiesz, a czego nie, z kim rozmawiałeś i czego dawiędziałeś się od danej osoby.

Oprawa

gry jest godna uwagi. Przede wszystkim dlatego, że jest ta chyba pierwsza gra, w której rende-

rawane postaci wyglądają jak ludzie, a nie jak plastkowe kukielki. Nigdy nie lubilem przygodówek z renderowaną grafiką – przeważnie była abrzydlawa. Tym razem jednak jest inaczej i w Blade Runnera galem z dużą przyjemnością. Paza tym grafika jest oczywiście wykonana w wysokiej rozdzielczości i prezentuje się bardzo ładnie.

Wysokiej klasy jest również dźwięk. Muzyka znakomicie posuje da klimatu gry. Nie muszę chyba dodawać, że wszystkie teksty czytane są przez lektorów.

Podsumowanie

Blade Runner jest bardzo porządną przygodówką. Wyróżnia się ciekawą fabulą, aparaturą na poziomie i przede wszystkim wspólnym klimatem. Polecam wszystkim miłośnikom filmu oraz wszystkim, którzy mają ochotę pagrać w dobrą przygodówkę SF (i dabrze znają angielski).

FROGGER



Virgin/Westwood Studios 1997

IPS CG

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 82%

Dźwięk: 74%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 90, 16 MB RAM,

CD-ROM 4x, Windows 95

Kiedy w pobliżu Ziemi przeleciała kometa, deszcz meteorów zniszczył większość form żyjących. Wielu ludzi zginęło podczas tej katastrofy. Ci, którzy przeżyli, osiedlili się w ufortyfikowanych miastach. Podczas wypełnionych rozpaczą dni pa kataklizmie, ludzie utracili większość swojej dających nadzieję wiedzy – poziom cywilizacji cfał się o dabrzych kilkaset lat. Ocaleli z katastrofy parzucili również stare wierzenia i wymyślili sobie nawego boga – Slańce.

Akcja gry rozpoczyna się w jednym z warawnych miast, w Sparcie. Głównym bohaterem jest Arkhan, syn najwyższego kapłana Slańca w mieście (Sun Seer). Arkhan wie, że spokojne życie, ciesząc się przywilejami, które przysługują mu ze względu na pozycję społeczną. Nie podejrzewa, że już niedługo jego los odmieni się diametralnie. Będzie musiał opuścić rodzinne miasto, aby ratować świat oraz siebie przed zagładą.

Grę Dark Earth przez długi czas zapawiano jako produkt, który ma zrewolucjonizować rynek przygodówek. Znacze chyba ta hasła, prawda? Zobaczmy, co oznacza w tym wypadku.

DARK EARTH

na, porusza się w trójwymiarowych kamnatach. Sterowanie klasyczne – obrót w lewo, obrót w prawo, w przód i w tył. Ciekawą apcją jest mocno rozbudowany tryb walki. Nieczęsto mamy w grze przygodowej możliwość starcia się na miecze z przeciwnikiem. W Dark Earth rozwiązano to dosyć fajnie. Gdy włączymy tryb walki, Arkhan przyjmuje pozycję bajawą. Do dyspozycji ma kilka ciosów, może się też bronić, kopnąć przeciwnika lub na niego wrzasnąć. Elementy walki są w zasadzie jedynym ważnym czynnikiem, który odróżnia Dark

Earth od innych przygodówek (z pewnością nie należy do nich liniowa fabuła). Nie jest to jednak nic nowego – choćby w starym, dobrym Alone in the Dark mieliśmy to samo.

Pierwsze chwile spędzisz wśród innych nieszkańców Sparcy, warto więc poznać prawa rządzące światem DE. Chodząc po mieście, będziesz miał okazję rozmawiać z kilkoma ważnymi osobami. Do konwersacji służy spacja (do innych rzeczy zresztą też – jest to tzw. Action Key, czyli klawisz automatycznie aktywujący potrzebną w danym miejscu opcję). Prowadząc ją, możesz przełączyć humor Arkhana z dobrego na kiepski (i odwrotnie). Gdy jest niezadowolony, staje się opryskliwy i obraża swoich rozmówców – nawet gdy kogoś obrazi, nie stanie mu się krzywda. Należy jednak uważać przy wyma-

utrudniane zapisywanie stanu gry. Pod tym względem Dark Earth przypomina niektóre gry konsolowe. Zapisywać można tylko w specjalnych punktach. Jeżeli więc zginiesz, często musisz przechodzić od początku spory kawałek scenariusza. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego w tak beznaładziej sposób utrudniono rozgrywkę. Na szczęście, jest to chyba jedyny, naprawdę poważny mankament gry.

Grafika jest trójwymiarowa, wykonana w wysokiej rozdzielczości. W Dark Earth użyto dosyć specyficznego kolorystyki. Wnętrza przeważnie w odcieniach rudawym, a pejzaże szaro-bure. Po pewnym czasie zaczyna to tracić męczyć, ale doskonale oddaje klimat mrocznej, zniszczonej katastrofą Ziemi. Dosyć dobrze wykonano animacje, choć niektóre postacie (w tym sam Arkhan) poruszają się czasem strasznie misiowato. Podczas przechadzek po Sparcie warto zwrócić uwagę na bogate wyposażenie wnętrz. Jeżeli nawet jakieś pomieszczenie nie zawiera wielu mebli, to na ścianach ma przeważnie malowidła i inne ozdoby, które uatrakcyjniają jego wygląd. Za tę drobiazgowość autorom gry należy się duży plus.

Gorąco zachęcam wszystkich wielbicieli przygodówek do pogrania w DE. To bardzo porządnie wykonana gra, choć z pewnością nie zasługuje na miano rewolucyjnej. Ma ciekawy scenariusz, interesujący klimat, wartką akcję. Jeżeli ktoś w dodatku lubi sobie pawalczyć, Dark Earth jest grą właśnie dla niego. Ta jedna z nielicznych dobrych przygodówek, które ukazały się na rynku polskim w ciągu ostatnich kilku miesięcy.

FROGGER



Kalisto/MicroProse 1997

IPS CG

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 73%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe:

P75, 8 MB RAM, CD 4x,

Windows 95



Gra wyglądem przypomina Tomb Raidera. Postać Arkhana, dosyć duża i dokładnie animowa-

chiwaniu brnią, szczególnie w pobliżu gabinetu dawócy Strażników Ognia – żalnierze są dosyć nerwowi i łatwo trafić na cmentarz.

Najbardziej chyba denerwującą rzeczą w przygodówce z elementami zręcznościowymi jest

Wing Commander Prophecy

GAMBLER

Seria symulacji kosmicznych rozpoczęta grą Wing Commander należała zawsze do ścisłej czołówki gatunku. Konkurencja w zasadzie nie zagraża supremacji X-Wing i kolejnych gier LucasArts, bo po prostu nie dorasta im do pięt...

Kolejny odcinek - Wing Commander Prophecy - to historia nowego konfliktu. Tym razem naszym przeciwnikiem nie są Kilrathi czy admirał Tolwyn, ale nowa rasa... Pajawiła się ona już kiedyś, w zamierzczłej przeszłości, w naszej Galaktyce. Jej przedstawiciele chcieli walczyć z Kilrathi, jednak nie uznali ich za przeciwników wartych uwagi. Dlatego adeshli i abiecali powrócić, aby zmierzyć się z „katomi” w dalekiej przyszłości, gdy ci już „dorasną” - silniejszy wróg to gwarancja większej przyjemności i satysfakcji podczas walki. Teraz właśnie powrócili!

Pod względem jakości technicznej aparatury WCP zbliżony jest do gry Wing Commander IV. Wspaniale efekty dźwiękowe i muzyka, której słucha się z przyjemnością... Oczywiście, zgodnie z duchem czasów gra wykorzystuje możliwości kart z chipem 3Dfx. Jednak różnica nie jest szokująca, ponieważ Origin nie popełniła poważnego błędu i nie zabiła gry tylko pod 3Dfx...

Niestety, film mnie rozczarował. Podstawą jego wadą jest rezygnacja z wielowątkowości - teraz pełni tylko rolę wstawek ilustrujących przebieg gry. Nawym scenarzystom i reżyserowi zabrakło wyab-

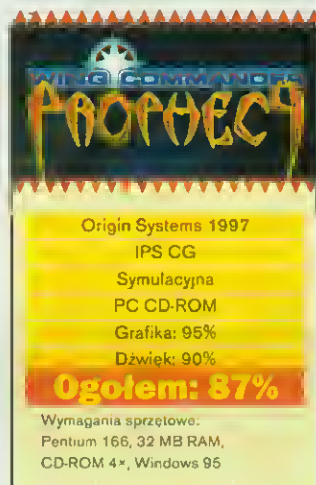
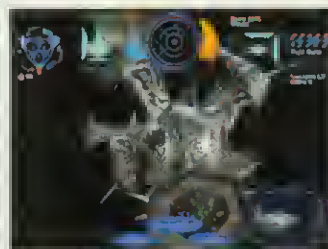
raźni! Ich ulubionym tematem są pilaci, którzy pojedynczo lub w grupach rozprawiają się z hektolitrami wady... Jedyny „kawałek” zasługujący na uwagę to sekwencja kończąca grę. Aktorzy są niezbyt dobrze dobrani, brak takich indywidualności, jak w poprzednich adciekach. Wszystkie postacie, poza podstarzałym Blairem (Mark Hamill), są bez wyrazu - sztuczne, papierawe...

Główny bohater, parucznik Casey (Steven Petrarca), niezbyt pasuje do roli utalentowanego pilota, wygląda raczej na asanika, który ma poważne problemy z zawiązywaniem sznurawa. Nawet Maniac (Tom Wilsan) wypadł blada...

Zdecydowanie lepiej prezentują się misje (33 dzieł nasad zwycięstwa). Są interesujące, choć trochę mniej urozmaicone niż w WCIV. Także tutaj praktycznie zrezygnowano z wielowątkowości...

Znacznym plusem jest podniesienie poziomu trudności

w porównaniu z poprzednimi adciekami serii. Wprowadzono nowy engine - przeciwnicy mogą nie są dużo inteligentniejsi, ale jest ich więcej, lepiej manewrują i potrafią wykorzystywać nasze błędy. Niestety, nie mamy możliwości wybaru statku (wyjątkiem są 2 misje, w których możemy latać myśliwcem Vam-



pire lub bombowcem Devastator) oraz skrzydłowych...

Wreszcie, po „ciężkich walkach”, firma Origin pdała się - zamiast tradycyjnej gry pad DOS stworzyła WCP pod Windows 95. Oczywiście, natychmiast zaowocowała to większy-

mi wymaganiami sprzętowymi - Pentium 166 (jeśli posiadamy kartę z chipem 3Dfx to Pentium 133). W minimalnych wymaganiach sprzętowych podawana jest karta SVGA z 2 MB pamięci, jednak gra działa także na kar-

tach z 1 MB (jakość taka sama, ale mniejsza prędkość).

WCP ma lepszą grywalność od The Darkening, jednak odeszcie od interaktywności nie wyszła jej na dobre. Odniosłem wrażenie, że twórcy gry przyświecała głównie myśl, aby jak najbardziej zminimalizować koszty. Ciekawe, że nigdzie w WCP (tak w grze, jak i w dokumentacji) nie można znaleźć wzmianki o tym, że w jej produkcji uczestniczyła Electronic Arts (!) - może dlatego zabrakło gatów-

ki?! Wing Commander Prophecy to gra warta polecenia. Mimo swoich wad, zdecydowanie należy do czołówki i znacznie wyprzedza konkurencję. Jednak nadal „numerem pierwszym” w serii pozostał Wing Commander IV.

JACEK ILCZUK



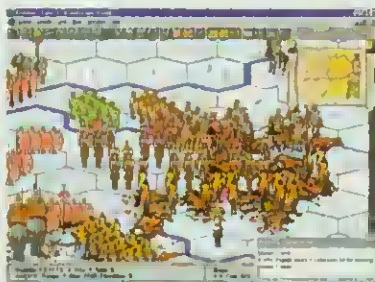
GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Pierwszą grą należąca do Ancient Battles Series była Great Battles of Alexander. Firmy Erudite Software i Interactive Magic zdecydowały się na kontynuację tak dobrze rozpoczętej serii. Tym razem możemy poznać historię wojen toczonych przez wielkiego kartagińskiego wodza – Hannibala.

Scenariusz Great Battles of Hannibal obejmuje okres od pierwszej wojny punickiej (Bagradas w 255 roku p.n.e.), aż do czasów Antiocha III Wielkiego. Oczywiście, Hannibal uczestniczy w większości z nich. Wyjątki to np. Bagradas i Kynoskefalaj (197 rok p.n.e.). Autorzy gry w większości przypadków zachowali zgodność historyczną. Jednak odstąpili od niej przynajmniej w jednym przypadku – wielkodusznie powierzyli Hannibalowi dowodzenie częścią oddziałów pod Magnesją (190 rok p.n.e.). W rzeczywistości Antioch po prostu nie wierzył mu na tyle, by dać jakiegokolwiek dowództwo...

Great Battles of Hannibal to klasyczna, heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury. Zasady, według których obliczane są punkty zwycięstwa nie zo-

stały zmienione – każda zniszczona jednostka ma określoną wartość w „punktach rozgromienia” (RPs – rout points), gdy wskaźnik RP osiągnie określoną wartość – armia ucieka. Drugą, charakterystyczną cechą serii jest kolejność wykonywania posunięć – rozkazy wydają kolejni dowódcy (brany jest pod uwagę wskaźnik inicjatywy). Duże znaczenie ma elitarna inicjatywa Hannibala i Scyplona Afrykańskiego.



Możemy uczestniczyć w 11 bitwach, oczywiście także w najsłynniejszych – zwycięstwie pod Kannami (216 rok p.n.e.) i klęsce pod Zamą (202 rok p.n.e.).

Hannibal nie miał tak doskonałej armii jak Aleksander, zabrakło mu również szczęścia... W odróżnieniu od Aleksandra, nie wygrał wszystkich bitew. Dlatego zadanie twórców gry było znacznie trudniejsze niż przy tworzeniu GBoA – w grze komputerowej musimy mieć przynajmniej szansę na odniesienie sukcesu.

stała zrobiona na siłę, a jedyną atrakcją gry są same bitwy.

Wysoki poziom oprawy graficznej i dźwiękowej nie zmienił się. Oddziały są znacznie barwniejsze niż w GBoA, ponieważ armia kartagińska miała bardzo urozmaicony skład (szczególnie interesujący są Celtowie).

Poważnym plusem jest poprawione sterowanie – mamy możliwość cofnięcia posunięcia, jednostki mogą poruszać się do tyłu bez zmiany frontu.

Niestety, gra nie została poprawiona pod względem tech-

nicznym – dalej używa bardzo dużego swap file'a – od 65 MB do 80 MB.

Sztuczna Inteligencja nie różni się zbytnio od tej z poprzedniej wersji, jednak gra jest trudniejsza. Spowodowane jest to faktem, że bitwy są znacznie bardziej chaotyczne – wojska Hannibala były gorzej wyszkolone niż macedońska falanga. Nie możemy tak dokładnie zaplanować przebiegu walki.

Oczywiście, grać można również przez modem, sieć lub internet.

Great Battles of Hannibal to doskonała kontynuacja jednej z najciekawszych, klasycznych gier strategicznych 1997 r. Świetna propozycja dla zwolenników gatunku i nie tylko...

JACEK ILCZUK

Z drugiej strony, autorzy dysponowali znacznie większą „swobodą interpretacyjną”, ponieważ nie ma zbyt wielu przekazów z tamtych czasów – a te, które są, wyszły spod pióra historyków rzymskich, czyli wrogów Hannibala. Nieco później nienawisć przerodziła się w coś w rodzaju uwielbienia – Hannibal doczekał się trzech posagów w samym Rzymie... Jednak zachowane przekazy są fragmentaryczne.

Kampania jest, bo być powinna... To jedyne uzasadnienie jej obecności. Nie ma w niej żadnych zmian w porównaniu z Great Battles of Alexander... Zo-



BATTLES
of HANNIBAL

GSE Erudite Software/
Interactive Magic 1997

MarkSoft

Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika: 90%
Dźwięk: 81%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, CD-ROM 4x

Alleluja! Gro, no którą czekałem od ostatnich targów ECTS wreszcie się pojawiła. Aż bałem się ją uruchomić. Bałem się, że przez ten rok moje oczekiwania znacznie przerosły rzeczywistość, którą Myth zaferuje. No szczęście tak się nie stało – gro spełniło wszystkie moje nadzieje.

Myth wprowadza gracza w świat fantasy. W świat rozdartą krwawą wojną, toczącą się między dziewięcioma Upadłymi Lordami i ich ormiomni umarłych, o ludźmi. Trwający od 7 lat konflikt, według wszelkich znaków na niebie i ziemi właśnie zbliża się ku końcowi, o jego wynik wcale nie wygląda różowo dla ludzi. Prawie wszystkie armie zostały zwyciężone, fortece

cykl „Czarna Kompania” Glena Cooka. Pomieszenie czarnego humoru z głębokim pesymizmem, dużo szczegółów, wszystko opisane z punktu widzenia żołnierza, który bierze aktywny udział w rozgrywających się wydarzeniach.

A jak prezentuje się sama gra? Przypomnę, że jest to gra strategiczna w czasie rzeczywistym, w pełni trójwymiarowa. Kamery można dowolnie obracać, przesu-

wać, co w C&C – tam zniszczona jednostka po prostu zniknęła z mapy. Tutaj, w miarę jak wojownicy zadają sobie ciosy, krew płynie na ruda trawę pod ich nogami. Pokonany pozostaje na pału walki w kołku posoki. Ale to jeszcze nie

zwaćć przeważające siły wroga w pułapkę przygotowaną przez resztę Legionu. Misje tworzą kampanię i w miarę jak wykonujesz kolejne scenariusze, poznajesz losy Legionu oraz dziewięciu Lordów, z którymi walczysz.

Warta uwagi jest znakomita Sztuczna Inteligencja. Po raz pierwszy chyba widziałem w grze RTS tak zaawansowane taktyki. Znowu posłużę się porównaniem z



zdobyte, a miasta spalane. Posuwając się z północy horda umarłych grabi i plądruje wszystko na swej drodze.

Narratorem oraz głównym bohaterem gry jest członek tzw. Legionu, oddziału, który stanowi je-



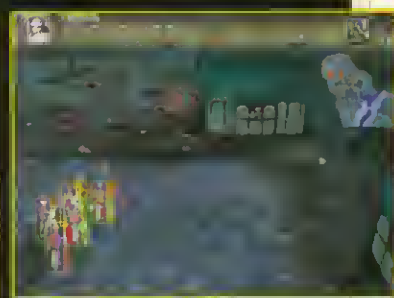
den z nielicznych promyków nadziei, jakie jeszcze pozostały mieszkańcom skazanego na zagładę kantynentu.

Instrukcję da gry oraz każdą kolejną misję poprzedza fragment dziennika naszego bohatera. Pod względem typu narracji i klimatu bardzo to wszystko przypomina

wać, a abracz przybliżyć lub oddalać. Wrażenie piarunujące – z dowolnej strony można patrzeć na walczące jednostki. Jeżeli coś zainteresuje gracza, w każdej chwili może się temu dokładnie przyjrzeć. A w Myth jest na co patrzeć. Gra została zrealizowana z niebywałą dbałością o szczegóły. To nie

kaniec. Jeżeli np. w to miejsce uderzy granat, ciała efektownie rozbijają się na wszystkie strony, ślejąc kawałkami kańczyn w promieniu pięciu centymetrów na ekranie, o ziemię czernieje od wybuchu. Nigdy jeszcze w żadnej grze strategicznej nie widziałem tak wspaniałej interakcji ze środowiskiem. Po kilkunastu minutach walki piękno zielono polono staje się krwawym pobojowiskiem usionym bronią, trupami i wszelkiego rodzaju rupeciami.

Do wykonania masz misję a bardzo różnym stopniu trudności. Czasami trzeba pokonać wroga, czasami kogoś eskortować lub



C&C. Tam komputer przeważnie wysyłał na nas po kolei to, co wyprodukował lub czasami – w przypływie geniuszu – zbierał da kupy kilkanaście jednostek i otokował wszystkimi no rympał.

W Myth przeciwnicy nie dadzą się łatwo zabić. Będą markawać notario, wycyfać się, przegrupowywać, próbować okrążyć. Puszczą szybkie ghaule z dwóch flonk. Ani się obejrzyysz, jak potworki dapiadną od tyłu łuczników i wyrzną ich w pień. Podobnych niespodzianek komputer mo jeszcze całkiem sporo, dzięki czemu każde starcie w Myth jest wyzwaniem.

Wyznam jeszcze na zakończenie, że gra Myth jest noprowdę świetna, warta każdego dnia, który spędzicie czekając na nią. Więcej szczegółów oraz spis kilku drobnych niedociągnień, które udało mi się wypatrzeć, przedstawie w następnym numerze.

FROGGER

myth
THE FALLEN LORDS

Eidos 1998

Mirage

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 98%

Dźwięk: 88%

Ogółem: 94%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM,

CD-ROM 4x, Windows 95

(zalecany akcelerator 3D)

Dungeon Keeper, chociaż nie spełnił wszystkich oczekiwań (nie zrewolucjonizował gatunku RPG), cieszył się dużą popularnością. W czasach, gdy o nowe pomysły trudno, zawsze warto wykorzystać okazję i szybko stworzyć kontynuację przeboju. Oto mamy nowe misje.

Oprawa praktycznie pozostała bez zmian. Podobno zmieniono grafikę podziemi, jednak trudno to zauważyć – przy widoku izometrycznym brak jakichś nowości, natomiast przy 3D uważny gracz dostrzeże zmienne ornamenty na ścianach. Programiści nie zdobyli się na wysiłek stwo-



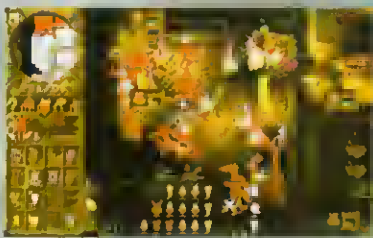
żenia nowego intro czy animacji, a informacje o zadaniach, jakie czekają nas na kolejnych poziomach możemy tylko przeczytać – lektora brak (a dodatek zajmuje tylko 55 MB).

Podstawową atrakcją The Deeper Dungeons jest 15 nowych misji, w których możemy walczyć z komputerem. Jednak trudno zaliczyć do zalet fakt, że są to pojedyncze scenariusze, a nie kampania... Zgodnie z du-

THE DEEPER DUNGEONS

chem czasu, dla zwolenników gry wieloosobowej zrealizowano 15 specjalnych poziomów.

Pod względem trudności nowe misje podobne są do ostatniej płytki z oryginalnego Dungeon Keepera. Znajdziemy wśród nich „parafrazę” jednego z „ukrytych poziomów” – samotna misja pająka... Jednak głównie będziemy mieli do czynienia ze standardem – rozbuduj labirynt, wyszkol potwory i zniszcz wroga. Aby poziom trudności był wyższy, scenariusze zostały zrealizowane w taki sposób, że między naszym labiryntem a wrogim Władcą znajduje się przeszkoda pod postacią „białych”.



W The Deeper Dungeons pojawiły się też dodatkowe zmiany: potwory nie mogą teleportować się do nieznanych rejonów mapy; grupy po śmierci swego dowódcy wybierają nowego.

Podobno poprawiona została Sztuczna Inteligencja potworów i Władców. U pojedynczych stworów zmiany te są całkowicie niedostrzegalne; momentami wydawało mi się, że są nawet głupsze niż w oryginale... Natomiast Władcy lepiej wykorzystują swoje zasoby gotówki, łatwiej znajdują źródła złota, potrafią też sprzedawać własne drzwi i pu-

lapki (ta ostatnia „poprawka” niekiedy ułatwia nam zadanie...).

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons to zestaw scenariuszy przeznaczony tylko i wyłącznie dla fanatyków. Zawsze twierdziłem i dalej (z uporem) będę twierdził, że podobne dodatki powinny być udostępniane bezpłatnie w Internecie...

JACEK ILCZUK



Bullfrog/EA 1997
IPS Computer Group
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe:
DOS lub Windows 95, 486DX4/100,
8 MB RAM, CD-ROM 4x

„Pięknie” – pomyślałem, wyjmując ze szponów Horszaka ofiarowywaną mi do zrecenzowania grę The Settlers II – ZE.

„Maniakalnie zagrywałem się w jedynkę, w dwójkę (choć w warstwie merytorycznej bliźniaczo podobna) grałem też do upadłego. A teraz znowu – nie, nie, dziękuję!” – zdawało się mówić moje serce. Jednak chłodna kalkulacja (czyli podliczenie wierszówki) zwyciężyła i fuchę wziąłem, po raz kolejny udowadniając światu prymat rozumu

The Settlers II Gold Edition



nad uczuciami. Gdy zainstalowałem grę i uruchomiłem ją – ot, tak, na próbę – mówiąc językiem poety: „znów zapadłem w nią jak w ton”.

The Settlers II – ZE to nic więcej jak pełna wersja S2, poszerzona o edytor plansz i komplet 130 plansz, nadesłanych firmie Blue Byte przez fanów. Nad samą grą nie będę się rozwodził, pisaliśmy już o niej (Gambler 7/96, 4/97). Krótka – jedna z najoryginalniejszych i najładniejszych strategii (zresztą czasu rzeczywistego, choć gdy powstawała to

jeszcze nikogo to nie podniecało), jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne i, chociaż ma już na karku 2,5 roku, nadal może zafascynować. Dla mnie

S2 to do dzisiaj numero secundo, tuż po Cywilizacji.

Dostarczany w komplecie edytor plansz to prawdziwe cacko. Łatwy w obsłudze i pozwala



HELLFIRE

Ile razy można zabijać Pana Terroru? Gramić chmury przeciwników, sprzymierzać się z bohaterami prowadzonymi przez innych graczy lub obcinać im uszy? Da końca świata i jeden dzień dłużej – odpowiedzą Diablobfani. Od kiedy Sierra ogłosiła wydanie Hellfire, my, Diablobfaniacy, nie robiliśmy nic innego poza nerwowym ssaniem kciuków i dużych palców ustóp.

Półnagi, muskularny facet, który pajawił się w Hellfire, mógłby być bohaterem filmu „Szybka pała Mnicha”. Potrafi wejść w ciżbę potworów i, wywijając wierną gałązką, zastawiać manstra martwe na ziemi (nieuzbrojony zadaje jeszcze więcej obrażeń niż z kijem w dłoni). Otrzymuje również 2 punkty AC na każdy nowy poziom doświadczenia, więc nawet nagi ma niezłą zbroję z własnej skóry. Negatywne cechy Mnicha zobaczycie, wybierając go w jakąś zbroję albo dając mu do ręki aręż.

Sierra przygotowała dwie nawe lokacje. Aby zanurzyć się w pełne rabali, szarazielone karytarze Gniazda, trzeba porazić sobie z wrogami w Katakumbach i odebrać nagrodę od farmera Lestera. Po pokonaniu Królowej zaglądamy na tyły Katedry, aby wejść do Krypty zamieszkałej przez hardy umarłaków. Tam, za drzwiami zamkniętymi zakłębem, czeka potężny Na-Krul. Poza nowym bo-



haterem i poziomami, Hellfire ma nowe typy broni, ołtarze, mikstury o kapitalnym działaniu, rozbudowaną opcję handlowania i zabawę na trzech poziomach trudności.

A jak wypadła szata graficzna nowych poziomów? W wypadku Krypty – doskonale: groźnie i nastrojowo. Ciemnoszare wnętrze pełne rzeźb i płaskorzeźb, ozdabianych sarkofagów, plonących



pomarańczowym ogniem pól. Słuchamy tu ponurej muzyki, wypełnionej pawolnym biciem dzwonów i zawodzącymi chórkami. W Gnieździe dominuje szary odcień zieleni, a autorzy stwarzyli atmosferę zagubienia i abcaści. W końcu brniemy przez korytarze wydrążone w pniu jakiejś gigantycznej rośliny. Doskonale zrealizowane dźwięki wydawane przez monstra (zwła-

szcza zabijane). A sami przedw-nicy? Grabarze walczący łopatom, nietoperze ciskające ogniowymi pociskami, widmowe liche, skrzydlate kościatrupy z kosami w dłoniach – oto atrakcje Krypty.



Chociaż opracowana tylko 8 dodatkowych poziomów (a maże aż 8?), to produkt Sierry powinien być obowiązkową lekturą dla wszystkich Diablobfaniaków. Maże grając w Hellfire choć na chwilę zapomnimy o bólu, odczuwanym przy przypominaniu sobie, że na Diabla 2 czekać będziemy ca najmniej do końca tego roku.

JACEK PIEKARA

HELLFIRE

Sierra On-Line 1997

CD Projekt

Role-playing

PC CD-ROM

Grafika: 85%

Dźwięk: 89%

Ogółem: 85%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 60, 16 MB RAM,

CD-ROM 2x, Windows 95

wykreować dawolny świat. Znacnie przedłuża żywotność tej, i tak niesamowicie grywalnej, strategii. Można eksperymentować do woli, kumplom ofiarowywać i pa-

tem nabijać się z nich. Zestaw 130 „gotowców” to pokaz praktycznych możliwości edytora i do-skanale rozwiązanie dla leni-wych. Niektóre z proponowanych



plansz są naprawdę ciekawe – np. „Ying-Yang” czy nie nazwany numer 1 – i, z wyjątkiem trochę żmudnego (czyli nieautomatycznego) procesu ich instalacji (przeczytajcie koniecznie Read-Me!), wszystko jest idealne.

Czyli, sielanka pełną gębą. Nie zapominajmy jednak, że produkt przeznaczony jest raczej dla osób, które nie mają jeszcze S2. Dla pozostałych graczy wizja wydania półtorej bani na edytor jest raczej zabawna i tutaj nabywców można się spodziewać tylko spaśród maniaków. Swają drogą, Złota Edycja maże być doskonałym pretekstem do zakupu aryginału.

The Settlers 2 – ZE to rzecz niezbędna dla tych, którzy nie zetknęli się jeszcze z serią, a ferują wyroki na temat strategii w ogóle – inni niech dobrze poli-

czą pieniążki. Pokolemie Warcrafta – strzeżcie się! Małe, pracowite ludziki wracają!

JAKUB T. JANICKI

The Settlers

Gold Edition

Blue Byte 1995-97

CD Projekt

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 89%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 90%

Wymagania sprzętowe:

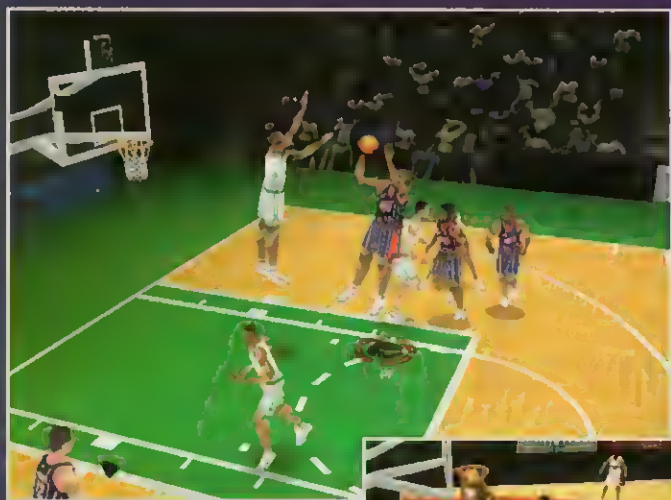
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x

Programy z serii NBA Live od kilku lat dominują na pecetowym rynku gier koszykarskich. Mimo to zawsze były w nich pewne braki i niedociągnięcia – mankamenty, stanowiące atwartą furtkę dla rozwoju i przetrwania gatunku, z roku na rok słabiej lub mocniej domykana.

Twórcy NBA Live 98 nie pozostali głusi na pajawiające się tu i ówdzie (głównie w internecie) uwagi fanatyków komputerowego basketu. Chcąc spełnić ich wymagania, wyposażyli swoje dzieła w nowy system sterowania zawo-

NBA LIVE 98

© 1997 ELECTRONIC ARTS.
ALL RIGHTS RESERVED

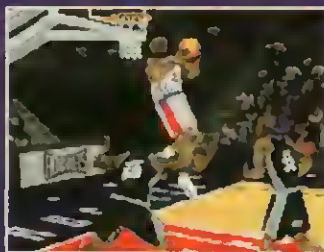


dnikami, kilka dodatkowych opcji i nadał mu bardzo, bardzo atrakcyjną aporię. Paprowili również algorytmy Sztucznej Inteligencji: komputerowy trener nareszcie potrafi logicznie zmieniać zawodników, sędzia odgrywa rolę obrońcy strefy, a suma punktów zdobytych w meczu nie przekracza zawrotnej liczby 400.

NBA Live 98 proponuje graczowi pięć różnych trybów rozgrywki, w tym dwa dotąd nie spotykane:



General Manager i Three Point Shoot-out. Pierwszy z nich pozwala od podstaw skonfigurować własną ligę koszykarską. Gracz wybiera liczbę drużyn (minimum cztery), w niej uczestniczących i ustala skład swojego zespołu w dwunastopięciowym drafcie (komputer czyni to sama dla pazo-

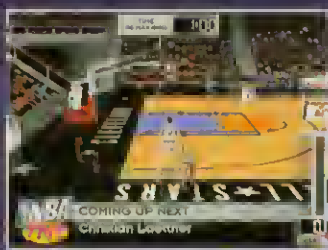


stałych teamów). Rywalizujące w lidze drużyny mogą być prowadzone także przez innych żywych trenerów (w grze przez modem lub kabel), da sześciu jednocześnie.

Drugi tryb to konkurs rzutów za 3 pkt., zasady podobne jak w kon-

kursie organizowanym w czasie All-Stars Weekend. Biorącymi w nim udział koszykarzami steruje się za pomocą dwóch klawiszy – weź i rzuć. Trudność polega na „wypuszczaniu” piłek z rąk w optymalnym momencie dla każdej pozycji rzutowej, przy jednoczesnym zmniejszeniu się w limicie czasowym.

Sterowanie zawodnikami na parkiecie też została poprawiana w porównaniu z poprzednią wersją. Do standardowych klawiszy Turbo, Pass i Shoot dodana Pivot, Dunk, Drive, Crossover, Switch (i kilka mniej istotnych), dzięki czemu zawodnicy wykonują to, co chcemy, wtedy, kiedy chcemy. Jednocześnie czas na opanowanie wszystkich możliwych zagrań zo-



stał wydłużony, można przecieć stosować kombinacje klawiszy – warta więc zaopatrzyć się w gamepad lub ośmiolite'owy joystick.

Grafika NBA Live 98 aszalamia... pad warunkiem, że posiadamy wystarczającą mocny sprzęt. Mam na myśli Pentium 166, 32 MB RAM, CD-RDM 8x i nieadzwanną ostatnią kartę 3Dfx. Na ekranie monitora oglądamy wtedy prawdziwy wirtualny spektakl. Gra kolorów, światła, cieni i ciągły ruch. Koszykarze kaskują, dryblują, zwadzą, blegają, chadzą, stoją, przepychają się, skaczą, latają, przewracają, cieszą się jak prawdziwi. Szkoda że te animacje nie zostały tak dobrze zakonadane jak w NHL 98, gdzie nawet na słabszych komputerach pazastają płynne.

interfejs ma nowy, bardziej elektroniczny-mechaniczny styl: niebieskie, naelektryzowane linie, zielone i czerwone guziki... Za tła dla tych rekwizytów posłużyły zdjęcia znanych koszykarzy z NBA: Mitcha Richmunda, Joego Dumarsa, Larry'ego Johnsa, Tima Hardaway i Christiana Laettnera. Niektóre przedstawiają mała interesujące części ciała zawodników. Ważne, że menu pozostała przejrzyste i łatwe w użyciu.

Dźwięk towarzyszący grze jak zwykle jest na najwyższym poziomie. Największe wrażenie robi komentarz sprawozdawców sportowych z telewizji TNT: Ernego Johnsona Juniora i Verne'a Lundquista. Ten drugi na bieżąco opisuje wydarzenia na boisku, zachwycia się fenomenalnymi zagraniami, przytacza amerykańską nomenklaturę koszykarską (reverse layup, two-hander dunk, spread eagle dunk, 360 dunk...). Po prosiu, gra nabiera atmosfery prawdziwego sportowego show.

Na zakończenie wspomnę jeszcze o trzech szczegółach, które mają dość istotny wpływ na grywalność koszykówki spod znaku EA Sports – portrety prawdziwych koszykarzy, możliwość zapisu dowolnego fragmentu meczu i powrót Charlesa Barkleya.

Dzięki tym wszystkim nowym rozwiązaniom, NBA Live 98 nie można uważać za nędzny remake poprzednich wersji. Ta nawatarska gra, najlepsza koszykówka na świecie, w jaką można zagrać na PC.

KRISTOFF

PS W Klubie Sportowym Gambler (str. 50) przedstawiamy dodatkowe uwagi na temat gry.

NBA LIVE 98

© 1997 EA GAMES
All Rights Reserved

EA Sports 1997

IPS CG

Sportowa

PC CD-ROM

Grafika: 85%

Dźwięk: 83%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 90, 16 MB RAM,

CD-ROM 2x, Windows 95

NHL 98



żeby było jeszcze bardziej prawdziwie – przerwy w grze umila jego partner, Daryl Rought, opo-

wiadając o statystykach z bieżącego i z poprzednich sezonów.

Jeśli więc znamy język angielski, czujemy się tak, jakbyśmy siedzieli przed telewizorem, a nie przed monitorem, i oglądali prawdziwy hokejowy show w wydaniu profesjonalistów. W prawdziwie amerykańskim stylu są również statystyki, z których dowiemy się wszystkiego o interesujących nas rozgrywkach. Na zakończenie sezonu najlepsi zawodnicy nagradzani są wyróżnieniami w szesnastu kategoriach, tak samo jak w prawdziwej NHL.

Jest więc tych odwzorowań sporo, o nie wspomnieliśmy jeszcze o dwóch nowatorskich roz-

kę (filozofia gry i grafika, elementy – tak rewolucyjne w NHL 97 – nie zostały tu za bardzo zmienione) to jednak w nowym produkcie EA dostrzec można pewne niuanse, które różnią obie gry. W NHL 98 podania są jeszcze trudniejsze, a – co za tym idzie – pada mniej bramek



Już niejednokrotnie firma EA Sports udowodniła, że to jej należy się prymat wśród twórców zespołowych gier sportowych. Kolejne edycje takich gier, jak FIFA, NHL Hockey czy NBA Live potwierdzały tę opinię, podobnie i następne dziecko EA, czyli NHL 98. W grze tej zastosowano nie tylko cudowną grafikę i dźwięk (to było już w wersjach poprzednich), ale przede wszystkim wykonano olbrzymi krok ku jak najwierniejszemu odwzorowaniu rzeczywistości.

Co świadczy zatem o realizmie NHL 98? Nojstotniejszo wydaje się inteligencja programu.



Wszystkie drużyny występujące w grze mają wartości odpowiadające rzeczywistości, czyli grają tak jak ich odpowiedniki w prawdziwej zawodowej lidze hokeja (dzieje się tak, jeśli w grze wybierzemy opcję pro; jeśli postawimy na rookie, wartości wszystkich drużyn obniżą się w stosunku do wybranej przez nas).

Większy realizm zapewni również 500 portretów prawdziwych zawodników NHL zastosowanych w grze. Podczas meczu hokeiści uśmiechoją się do nas spod kasków, a na zbliżeniach nawet mrugają oczami (uroczy czyni to np. słynny Wayne Gretzky). Komentarz też jest profesjonalny, charakterystyczny dla amerykańskich i kanadyjskich aren hokejowych. W czasie meczu wydarzenia relacjonuje, znający swój fach, Jim Hughson, a –



wiązaniach. Otóż w NHL 98 zastosowano trenerską inteligencję Marca Crawforda, coacha mistrzów NHL z sezonu 1995/96 Colorado Avalanche. W grze mamy do wyboru wymyślone przez niego taktyki zarówno ofensywne, jak i defensywne. Nowością jest również możliwość samodzielnego sterowania bramkarzem. Dzięki tym rozwiązaniom nowy produkt EA Sports jest naprawdę bliski rzeczywistości.

Choć w NHL 98 gra się podobnie jak w jej poprzednicz-



(przypominam, że chodzi o opcję pro, w rookie bowiem o bramkę jest bardzo łatwo). Nasi podopieczni mądrzej reagują w hokejowych sytuacjach, np. determinacją i bardziej agresywnie (coraz trudniej znaleźć się „sam na sam” z bramkarzem przeciwnika. Podczas przerw w grze za-

wodnicy są bardziej rozluźnieni, spokojnie poruszają się po lodzie.

Wszystkie hokejowe areny są wiernymi kopiami prawdziwych amerykańskich obiektów, o nad lodowiskiem wisi charakterystyczny zegar. Pokazuje aktualny wynik meczu oraz, wyświetlając ogromne napisy w stylu „Let's make some noise”, zachęca publiczność do dopingowania. Różnicą jest również możliwość zastosowania w NHL 98 akceleratora grafiki 3Dfx. Te wszystkie nowe elementy, zastosowane w pozytywny sposób, wpływają na ocenę ogólną gry.

EA Sports spełnia marzenia wielu miłośników hokeja. Któż z nich bowiem nie chciałby zagrać w grę, która w idealny sposób przypominałaby prawdziwy mecz hokejowy oglądany w telewizji? NHL 98 wydaje się naprawdę bliższa ideolowi.

KACZY



EA Sports 1997

IPS CG

Sportowa

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 91%

Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 90, 16 MB RAM,

CD-ROM 2x, Windows 95



Na transport przewożący głowicę termojądrową napadła grupa terrorystów. Jeśli przechwycą ładunek, mogą wywołać międzynarodowy konflikt nuklearny. Jako tajny agent musisz temu zapobiec.

Gdy instalowałem kartę dźwiękową, przywitał mnie radosny napis: „Zmień ustawienia karty na IRQ 7 i niżej”. Intro brak – nieważne. Wybieram poziom najłatwiejszy, zaczyna grać muzyka i widzę swojego bohatera – stertę szepionych razem pikseli. Nie da się odróżnić, czy nasz bohater jest Zulusiem, Eskimosem czy Indianinem. Jedynie animacja postaci jest ładna – jednak to było już w Prince of Persji...



Kiedy postanowiłem sprawdzić, czemu gra zajmuje tyle miejsca na dysku, zobaczyłem straszny widok – w katalogu BIG leżała sterta animacji FLI, Wave'y i obrazki IMG! Czy gra nie może czytać tego z CD? Potrafię zrozumieć, że na twardego powini być scenerie, w jakich gramy – to musi się czytać bardzo szybko.

Na koniec wspomnę, że gra jest niezwykle trudna. Roboty strzelają bardzo szybko, każdy ich pocisk to 30% szansy na natychmiastową śmierć, a bohater bardzo wolno wykonuje wszelkie czynności i często nie reaguje na Twoje rozkazy.

Nie polecam tej gry większości graczy – jest dużo lepszych polskich produkcji. Jednak maniacy platformówek na pewno przyjmą każde wyzwanie – dla nich gra może się okazać zajmującą rozrywką. (LeWhoo)

Producent: Free Mind 1997
Dystrybutor: USER
Typ gry: platformowa
Ogółem: 50%

3 w 1

Propozycja dla najmłodszych, trzy gry w jednym opakowaniu. Jak się łatwo domyślić, nie należą do zbyt skomplikowanych. Proste poziomy, kolorowa, lecz przeciętna grafika, niezbyt skomplikowana muzyka. Jeśli jednak odbiorcą będzie bardzo młody odkrywca świata PC, to myślę, że gry spodobać mu się.

Autka

Wyścigi samochodowe. Po oglądnięciu z góry torze ścigających się samochodziki, wyglądające jak rozplaszczony „Garbus”. Zaopatrzone w całkiem silną broń, stają do walki o pierwsze miejsce w zwanym wyścigu. Grafika jest przyjemna, zabawna i wyraźna. Grywalność (dla młodszych) wysoka.

Dark Moon

Typowa strzelanina. Lecimy od lewej do prawej, zabijamy, co stanie nam na drodze, i zbieramy bonusy. Tych ostatnich pojawia



się mnóstwo, a rój przeciwników utrudnia ukończenie misji. Walka toczy się jak zwykle z Obcymi.

Mr Tomato

Zdecydowanie najsłabszy tytuł w zestawie. Grafika mizerna (cóż się dziwić, to konwersja gry z Amigi). Mr Tomato jest platformówką. Chodzimy, skaczemy, rzucaamy w różne potwory pomidorami,



a potem dla odmiany robimy dokładnie to samo, tyle że czasem w innej kolejności. Nudy na pudy.

Jeśli ktoś jest na tyle młody, że nie grał nigdy w grę platformową, strzelankę i wyścigi – może sobie kupić zestaw 3 w 1. Pomoże on przejść ten (uroczy skądinąd) etap w życiu każdego gracza, gdy najprostsze gierki bawią tak, jak rzadko która pottem. (Mr Tymoteoo)

Producent: L.K. Avalon 1997
Typ gry: zręcznościowa
Ogółem: 41%



Nie spotkałem jeszcze gry, której zainstalowanie byłoby równie kłopotliwe. Czytam w instrukcji „...jest przystosowana do funkcji Auto Play w Windows 95”, wsuwam CD i czekam, czekam... Po kilkunastu sekundach stwierdzam z całą pewnością, iż rzeczony Auto Play nie działa. Nie mniej trudne okazało się zainstalowanie gry pod DOS. Udało się dopiero, gdy uruchomiłem ją pod Windows 95 bezpośrednio z CD, ale działała tylko w niskiej rozdzielczości.



Strzelanina, jakich wiele. Dostępnych jest mnóstwo power-upów, a każdy powoduje, że nasz pojazd strzela w inny sposób. Przeciwnicy atakują całymi chmarami. Każdy poziom kończy się pojedyńkiem ze statkiem – bossem oraz animacją, bardzo ciemną i niewyraźną, ale zawsze odrobinę urozmaicającą zabawę. Grywalność przy tym niezła. Sideline przypominała mi stare dobre czasy, gdy strzelaniny były bardzo popularne i mojego ulubionego Xenona, którego przechodziłem w tę i z powrotem dziesiątki razy. W Sideline (choć ma wiele wad) gra się niespodziewanie dobrze, aż się sam zdziwiłem.

Efekt przyjemnej zabawy potęguje muzyka umieszczona na CD i wyraźne, dobrze dobrane sample – zasługują na kilka ciepłych słów. To dobrze wykonana robota.

Sideline to produkt w swym gatunku całkiem ciekawy i daje sporo radości. Miłośnicy strzelanin będą zadowoleni – pod warunkiem, że pokonają problemy związane z instalacją gry (a przede wszystkim, jeśli uda im się uruchomić tryb SVGA). (Tymoteoo)

Producent: Union Systems/Mirage 1997
Dystrybutor: Mirage
Typ gry: strzelanina
Ogółem: 64%

KILLING TIME

Akcja Killing Time osadzona jest w czasach międzywojennych. Wcielamy się w postać detektywa, który ma zbadać tajemnicę kryjącą się w strasznym dworze (tylko proszę nie mieszać w to Boga ducha winnego S. Moniuszki). Sekretu bronia, jak się łatwo domyślić, hordy uzbrojonych przeciwników.

Często pojawiają się duchy. Są całkowicie niegroźne, a z ich wypowiedzi można wyciągnąć wiele informacji. W kwestii duchów dodam tylko, że ze względu na ich pozytywny wpływ na klimat zabawy, jest to jedna z niewielu rzeczy zasługujących na pochwałę.

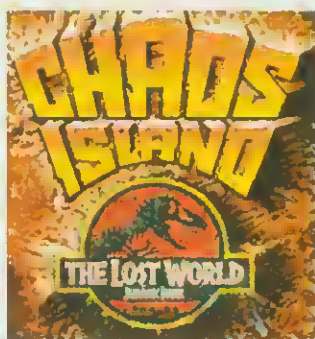
W Killing Time wszystko jest takie, jakie bywa w grach 3D: apteczki, amunicja, power-upy i oczywiście broń. Ta ostatnia bardzo przypomina arsenal amerykańskich gangsterów z czasów prohibicji. Jednak gdy trochę pograłem, cała smutna prawda wyszła na jaw. Wyobraźcie sobie, że podczas rozgrywki do kierowania postacią nie można jednocześnie wykorzystywać klawiatury i myszy. Gdy stosujemy „strafe” z klawiatury (chodzenie na boki bez obrotu), przestaje działać mysz. Nie można się obracać. Po zwolnieniu przyciskanego klawisza mysz oczywiście znów zaczyna działać.



W innych grach tego typu nie zetknąłem się z podobnym problemem. Poza tym broń ogranicza widoczność. Nie są to jedyne wady Killing Time. W grze brak regulacji jasności obrazu. Nie ma żadnych quick save'ów i innych, klawiaturowych skrótów. Zapomniano też o regulacji liczby detali w grafice gry.

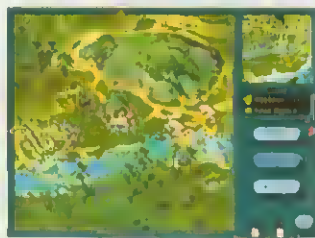
Sample są koszmarnie, gorszych już dawno nie słyszałem. Natomiast mroczna i posępna muzyka jest całkiem dobra. Niestety, nie da się tego powiedzieć o grywalności. NIGDY NIE ZBLIŻAJCIE SIĘ DO KILLING TIME, bo jest koszmarnie beznadziejna i szkoda na nią czasu. (Tymoteoo)

Producent: Studio 3DO 1997
Dystrybutor: Mirage
Typ gry: 3D
Ogółem: 15%



Gra firmy DreamWorks Interactive, wykorzystująca scenariusz drugiej części filmu „Park Jurajski”, przypomina modne ostatnio strategię w czasie rzeczywistym. Tym razem podstawą są zapasy (ang. supplies). Kiedy zbieramy ich odpowiednią ilość, możemy zacząć rozbudowywać naszą bazę. W kolejnych misjach znajdujemy „wolno stojące” lub strzeżone przez rodziców jaja dinozaurów, które zabieramy do bazy. Hodujemy z nich dorosłe osobniki i wykorzystujemy np. do rozbudowy i obrony naszej bazy przed konkurencją. Można też chwycić i oswajać dorosłe dinozaury. Pomyśl gry dobry, ale wykonanie...

Za najlepsze i trzymające klimat uważam wstawki filmowe (naprawdę jest co oglądać - grubo ponad 80% w skali ocen Gamblera). Muzyka została „ściągnięta” z filmu i ją również można zaliczyć do plusów. Reszta... niech na wieki pozostanie milczeniem. Grafika - niby 640x480, ale w tej „dżungli” kolorów można się pogubić, zaś animacja jednostek wręcz fatalna.



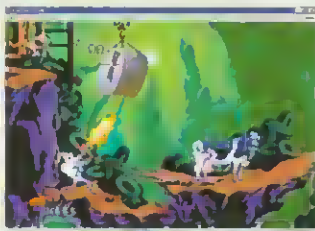
Gralem w tę grę przez dłuższy czas, ale bardziej z obowiązku niż dla przyjemności. Gra przygodowa, która powstała po pierwszej części filmu była niewypałem. Liczyłem jednak, że tym razem twórcy przyłożą się bardziej do projektu. Niestety, i książka, i kinowa adaptacja po raz kolejny znacznie przewyższyły komputerową wersję Zaginionego Świata. (VIZ)

Producent: DreamWorks Interactive/Microsoft 1997
Dystrybutor: Microsoft sp. z o.o.
Typ gry: strategiczna
Ogółem: 20%

DOUBLE PLAY

Optimus zrobił prezent wszystkim miłośnikom gier zręcznościowych, aferując w swoim packu Pitfall: The Mayan Adventure i Earthworm Jim Special Edition oraz Game Pada 6 InterActu.

Pawiedzenie, że nawiązanie Pitfall to kontynuacja starego przebiju z komputerów 8-bitowych mijają się z prawdą. Ma bowiem niesamowicie

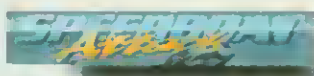


wyrafinowaną grafikę oraz trochę inną koncepcję budowy poziomów, pod tym względem przypomina raczej gry znane z outomatów - na końcu każdego poziomu czeka boss, potem przechodzi się do następnego poziomu różniącego się wyglądem. Ładnie animowana postać Harrego Jr., niezła ścieżka dźwiękowa, trochę chaotycznie skonstruowane poziomy.

W Earthworm Jim SE groźny wciela się w dżdżownicę, która dzięki niesamowitemu zbiegowi okoliczności weszła w posiadanie ultra-high-tech-niezniszczalnego super-space-cyberkostiumu. Dzięki niemu przybiera postać humanoidalną i jako superb bohater przemierza 20 poziomów, po drodze rozgromiając stada wron, wściekłych psów itp., by w końcu uratować księżniczkę Jak-Jej-Na-Imię. Ta gra jest obowiązkowa dla każdego fana zręcznościówek. Nie jest przesadnie trudna, ma przy tym doskonale zaprojektowane poziomy. Sterowanie bohaterem dopracowane idealnie, więc gracz nie ma kłopotów ze zniszczeniem kankretnego wroga (a tak jest, niestety, w Pitfallu). Najważniejszy atut Jima to doskonały humor.

Jest wiele powodów, aby za inwestować w ten pack. Załóżone gry ciągle uważane są za jedne z najlepszych pecetowych zręcznościówek. Pad stanowi dodatkową zachętę. (Bryś)

Producent: Activision 1997
Dystrybutor: Optimus S.A.
Typ gry: platformowa
Ogółem: 77%



Tytułowe „speedboats” to 5 łodek, różniących się osiąganymi: przyspieszeniem, prędkością maksymalną, sterownością i apancerzeniem. Towarzystwo ściga się po 10 torach, uprzykrzając sobie życie na 2 sposoby (można atakować wroga za pomocą działka lub naprowadzanych pocisków rakietowych). Jednak, aby móc ich używać, trzeba najpierw znaleźć na trasie wysięgu amunicję. Strzelanie spawalnia wroga i wybija go z toru jazdy - zniszczyć jego łódkę jest bardzo trudno. W efekcie skuteczniejsze wydaje się zajeżdżanie drogi i taranowanie.

Należy dodać, że na torze czekają stanowiska snajperów, miny i inne urządzenia stworzone wyłącznie z myślą o czynieniu krzywdy uczestnikom wyścigu. Trafimy też na skocznie, strefy napraw a także ukryte skróty.

Wyścig wygląda bardzo ładnie - w wysokiej rozdzielczości gra działa płynnie już na P133, a nawet na P100. Widoczki są piękne, choć jak się tej grafice przyjrzeć, to widać wspaniałe tekstury nałożone na bardzo proste, trójwymiarowe obiekty. Dźwięk jest w porządku, z wyjątkiem fatalnego głosu spikera, wyjętego jakby z dobranocki, a nie wyścigów na śmierć i życie.



Zarysowałem tu całkiem ładny obrazek. Jednak Speedboat Attack nie wybija się ponad przeciętność. Dlaczego? Przede wszystkim - łódzie przypominają bojery, a nie obiekty zanurzone w wodzie. W połączeniu z ubogim orsemalem i nieprzekonującym klimatem sprawia to, że gra jest momentami nudna i nie wiadomo, za co można by ją polubić. (Alex)

Producent: Telstar/Criterions Studios 1997
Dystrybutor: MarkSoft
Typ gry: wyścigi
Ogółem: 55%

LOMAX

Yaaaagh!!! Lemmingi wróciły!!! Ratunku!!! Moment, spokojnie. O rany! Ta platformówka, a nie gra logiczna. Huh, huh... Jak fajnie...

Na szczęście gra nie jest kaleką 2565 częścią normalnych Lemmingów, ale niesamowicie kolorową, bardzo rozbudowaną, wspaniałą platformówką. Lomax to coś w rodzaju lemmingowego rycerza, który ma za zadanie uwolnić inne... zwierzątki spod kontroli złego czarodzieja, który je wszystkie pozamieniał w zle... zwierzątki.



Cel gry jest jasno określony i jest oczywiście kretyński, ale czego można wymagać od platformówki? Oczywiście, ładnej grafiki. Ta w Lomaxie jest nie tylko ładna, ale nawet BARDZO ładna. Kolorowa, świetnie animowana i dość szybka, ale bez przesady.

Muzyka - po prostu super! Właśnie słucham jej z CD, bo została nagrana jako ścieżka audio (aż 24 kawałki). Pasuje jak ulał do klimatu gry. Dźwięki też bardzo dobre, przypominają odgłosy wydawane przez... zwierzątki w jednej z 2565 części gry.

Lomax, oprócz podskakiwania i kręcenia się w kolo, może też wykorzystywać swój Bardzo Specjalny Kaszkiot (znaczy się czapkę) w celach obronno-zaczepnych (jako buinerang). Ponadto został wyposażony, wzorem dawnych Lemmingów, w wiele umiejętności, które mają mu pomóc w wędrówce. Może więc np. budować mosty (dokładnie jak builder) albo kopać (tak jak basher).

W Lomaxa gra się świetnie. Jest lepszy od naszej rodzimej platformówki. Gra, dzięki temu, że Lomaxowi dodano kilka czynności, nabrała nowego wymiaru i oprócz palców trzeba też używać głowy. Polecam ją wszystkim technokratom, którzy uważają, że nie można zrobić dobrej gry bez dodania magicznego 3D. Idę pograć. (ZooltaR bez niczego)

Producent: Psynosis 1997
Dystrybutor: CD Projekt
Typ gry: platformowa
Ogółem: 73%

Pierwsza część WarWind spotkała się z chłodnym przyjęciem graczy. Być może był to RTS zbyt nietypowy jak na gusty klientów. Teraz jednak mamy dla Was dobre wieści. Human Onslaught jest grą oryginalną, bardzo dobrą i ciekawą. Oczywiście, trzeba się przyzwyczaić do jej nietypowości, do pewnych elementów zaczerpniętych z RPG, do bardzo spokojnej, mało dynamicznej akcji. Ale zaczynajmy od początku...

Human Onslaught opowiada o rywalizacji między 4 siłami (nie mówię rasami, gdyż w dwóch wypadkach możemy dowodzić ludźmi): Marines i Descendants, S.U.N. oraz Overlord. Gracz może uczestniczyć w 4 diametralnie różnych kampaniach. Nie tylko ma w nich do czynienia z odmiennymi zadaniami, ale przede wszystkim inne są możliwości i umiejętności każdego z rywali. Na przykład Overlords potrafią okiełznać dzięki zwierzęta i wcielać je do swojej armii, budować działa i ciężkie czołgi wykorzystujące technologię stosowaną w poduszkiowcach. Żołnierze S.U.N. potrafią łapać (i dosiadać) hestie zamieszkujące powierzchnię planety (tworząc niezwykle niebezpieczną kawalerię), budować wchłoki poruszające się pod ziemią. Marines produkują ciężkie czołgi i kutry rakietowe. Poza tym gracz może korzystać z chorów oraz tworzyć żołnierzy wzmocnionych cyberwszczepami.

WarWind II różni się od większości RTS-ów przede wszystkim jednym: liczbą jednostek, które mogą uczestniczyć w akcji jest ZAWSZE ograniczona. Po prostu autorzy wykonali ukłon w stronę większego realizmu i stwierdzili, że żołnierzy nie można tak sobie zwyczajnie produkować. Można ich tylko powołać (a raczej zakupić) spośród miejscowej ludności. Tymczasem ludności tej wcale nie ma zbyt dużo. Tak więc w każdej misji musimy zwracać uwagę na ponoszone straty. W pewnym mo-

WARWIND II

mentie może nam zabraknąć „mięsa armatniego” i nie pozostanie nic innego, jak tylko rozpoczęcie scenariusza od nowa.

W strategiach czasu realnego niezbyt często korzysta się z opcji zbierania znalezionych przedmiotów i korzystania z nich. Tutaj nasze oddziały mogą znaleźć np. ochronne tarcze, apteczki, bomby czy worki ze złotem. Jednak nie jest to opcja, która zmieniałaby grę. Bardzo ważną jest za to możliwość przenoszenia najlepszych jednostek z jednego scenariusza do drugiego. Czasem tylko odpowiedni dobór (a przedtem wytrenowanie) takiej „grupy tranzytowej” zapewni nam zwycięstwo.

W WarWind II na czele naszych wojsk stoi bohater, który ma kilka specjalnych zdolności, np. śpiewanie magicznych pieśni pomagających w walce czy pracy lub umiejętność rozmowy z napotkanymi postaciami. Bohater jest osobą ważną - jego utrata oznacza natychmiastową przegraną. Poza tym właściwy dla każdego bohatera wskazuje Influence pozwala wyznaczyć nowe

czary lub cybernetyczne udogodnienia.

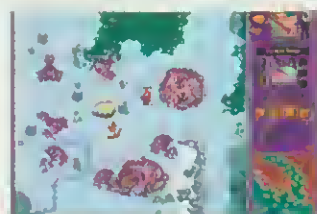
WarWind II różni się od większości RTS-ów również tym, że gracz nie musi (najczęściej) szaleńczo spieszyć się z rozbudową bazy i tworzeniem wojska. Human Onslaught to gra spokojna, w której nacisk położono na eksplorację świata i rzetelne przygotowanie niedużych sił do walki. I nie może być inaczej - wojska gracza rzadko mają więcej niż 20 jednostek (i to bez możliwości powołania nowych).



Same misje zostały zrealizowane w interesujący sposób. Nie obserwujemy tu prostego schematu typu: zbieram wszystko, co mam i huzia na wroga! Często musimy poważnie zastanowić się nad wyborem miejsca na budowę bazy, użyć powietrznych, podziemnych lub nawet

nych transportowców, aby skierować nasze jednostki we właściwy punkt, znaleźć określone artefakty, wybrać odpowiednią kolejność niszczenia baz wrogów.

Grając w Human Onslaught trzeba poznać tzw. Hot Keys, gdyż samo korzystanie z myszki znacznie utrudnia zabawę. Często jednostki mają



możliwość wykonywania bardzo wielu czynności, poza tym warto odpowiednio zaprogramować je do walki, wybierając jeden z czterech sposobów zachowania (od defensywnego po ofensywny). Interfejs jest bardzo rozbudowany, ale na szczęście niezbyt skomplikowany i prawidłowe korzystanie z niego wymaga tylko trochę praktyki.

JACEK PIEKARA



WARWIND II
HUMAN ONSLAUGHT

Dreamforge/SSI 1997
Optimus S.A.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 75%

Ogółem: 75%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

DREAMS TO REALITY

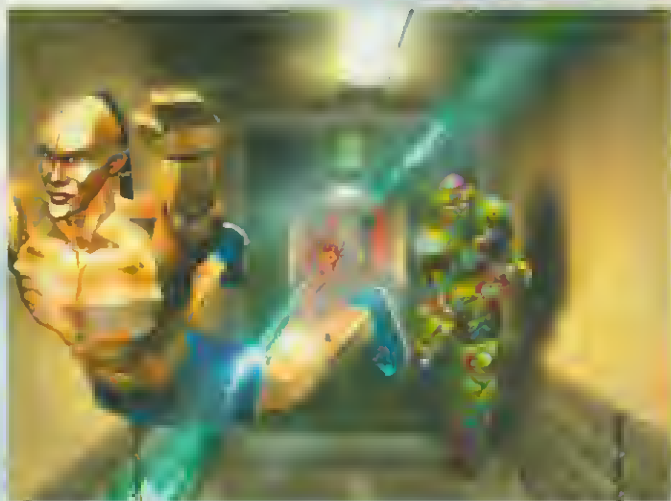
Jestem... przestrzeń wibruje, przenika, przeraża, fascynuje. Dookoła tajemnicze głosy... znikąd. Błękit, woda, para, chmury, rytm i słońce... przestworza. Coś, zagubionego w niewiarygodnie pięknym tańcu, trzymając się za dłonie kusi, zaprasza, czeka... płąsa, otacza, śpiewa, tworzy wir. Tonę, tonę, tonę, tonę, TONĘ!! JA CHCĘ TONAĆ! Boże, gdzie ja jestem? Rytm i bezrytm, ruch i bezruch, powietrze to woda, woda to wiatr, wiatr to ja, nierzeczywistość to rzeczywistość, rzeczywistość to SEN!

Stoję na lewitującej w przestrzeni wyspie, kamienna ośmiornica o ludzkiej twarzy trzyma mnie w swych ramionach. Ziemia tętni, ma coś... życie. To magia, energia... ulatnia się, podchodzę, chłonę ją całym sobą. Przeszywa mnie dreszcz, rytmiczny śpiew egzotycznych ptaków towarzyszy mi... LECĘ?! Tak, unoszę się, jakież to piękny sen.

niemal namacalnym, mistycznym klimatem? Jeśli nie, to zagracie w Dreams to Reality. To jeden z najbardziej zakreconych produktów, jakie oglądałem.

Dreams to przygodowa gra TPP, widok jak w Tomb Riderze, a fabuła w klimacie bardzo dobrej przygodówki. Akcja toczy się w krainie snów. Główny bohater przenosi się tam za sprawą pewnych zdarzeń, których nie przybliżyć, bo ich do końca nie rozumiem (taka to gra, nierealna, tajemnicza, nieprzewidywalna dzięki temu intrygująca).

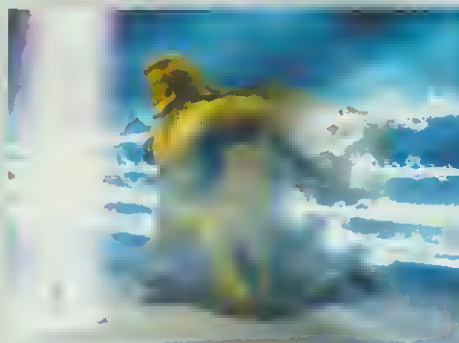
Pojawiany się w Dreamlandzie, aby go wyzwolić od panoszącego się tam zła. Jakimi dysponujemy środkami? Ano, wła-



Ehhh! Pamiętacie Magic Carpet? Zawodzenie wiatru, tajemnicze odgłosy, indyjskie melodie? Czy potraficie sobie wyobrazić coś bardziej nierzeczywistego? Grę z

snymi kończynami, czarami i umysłem (ten ostatni to software nie dostarczany przez producenta). Używamy tego nie tylko do eksterminacji jakichś paskud rodem z obrazów Salvadore Dali, ale także (a nawet przede wszystkim) do rozwiązywania napotykanych zagadek. W każdej lokacji trzeba rozmawiać z kim się da, wyciągać wnioski z rozmowy i... następna plansza przed nami.

Najciekawsze, że wszystkie przydatne informacje podane są w trochę zawoalowany sposób i na pierwszy rzut ucha mogą brzmieć, heh, dziwnie. No, bo jak tu się nie dziwić, gdy o nic nie pytany gość mówi, że wieloryby rzadko tędy latają, a najciekawiej jest, gdy one rzeczywiście przylatują (hep?!?!?). A trzeba wspomnieć, że nasz bohater też umie latać. Tak zwyczajnie, unosi się i po prostu leci. Dostarcza



to niewiarygodnych wrażeń. Człowiek aż dostaje gęsiej skórki...

...tak ekscytujące są krajobrazy. Błękitne niebo, zachody słońca, tajemnicze groty z niezliczoną liczbą kolumn, nieznane, fantastyczne miejsca, latające ławice ryb. Co można robić w takim świecie? Tylko i wyłącznie rzeczy fantastyczne. Ot, chociażby szaleć na desce snowboardowej wykonanej przez trzy leniwe, zielone szkielety (!), mknąć na niej przez spalony słońcem kanion, unikając sterczących ostrych skal...

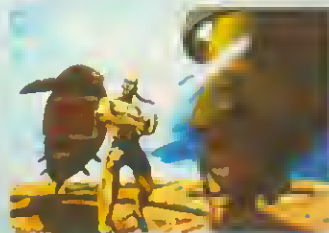
...przy muzyce, jakiej jeszcze nigdy nie słyszeliście. To nie techno, nie metal, ani nic, co dałoby się zaliczyć do znanych mi, popularnych gatunków. Muzyka medytacyjno-psychodeliczna to chyba najtrafniejsze określenie. Klimat, jaki tworzy, jest całkowicie unikalny, niepowtarzalny i

fascynujący. Artyzm oprawy dźwiękowej przejawia się nie tylko w muzyce, ale i w odgłosach. Dialogi pełne celowych zniekształceń, spowolnień, echa. Wszystko ma podkreślić nierzeczywistość sytuacji.

Teraz pora na kilka spraw przyziemnych. Engine jest w poważnym stopniu niedopracowany. W wąskich korytarzach nagminnie giną tekstury, praca kamery też nie jest zadowalająca, często podczas walki w kadr wchodzi ściana (!). Postacie, stojące w rogach pomieszczeń, zaczynają nieprzyjemnie drgać. Nadzieja w tym, że w przyszłości pojawi się jakiś patch.

Jednak Dreams, mimo niedoróbek, trzeba ocenić bardzo wysoko. To produkt nietuzinkowy, szczególnie pod względem fabuły, pomysłów graficznych, muzyki i ilości oferowanej zabawy (dwa CD). Ta gra pozwala wkroczyć w inny świat, w inny stan świadomości. Dajcie się porwać.

TYMOTELLI



DREAMS

Cryo 1997

IPS CG

3D—przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 75%

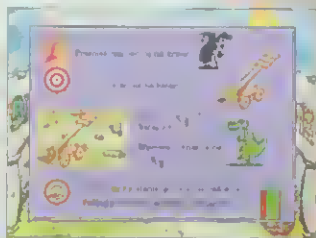
Dźwięk: 95%

Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

Przyznam, że trochę się boję, bo to mój debiut w Gamblerze. Ale chyba dobrze trafiłem, jak na początek, bo Smok Anatol i Tajemniczy Zamek to bardzo fajna gra i aż się chce o niej napisać.

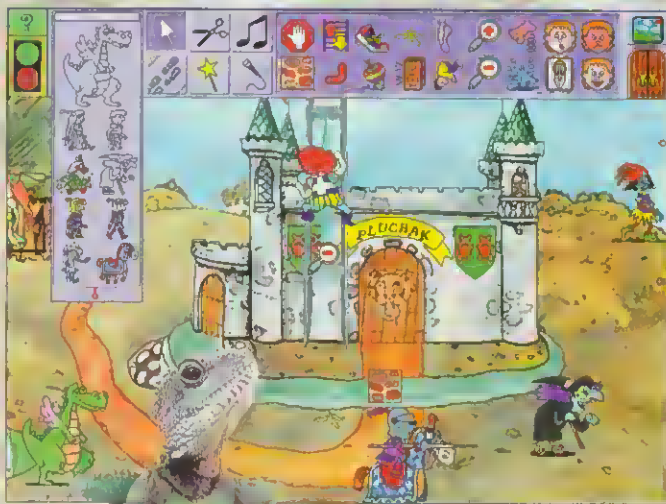
Właściwie to nie jest gra, w każdym razie nie taka dla Dużych, w której na każdym kroku można zginąć albo coś złe zrobić. Tu jest inaczej. Na każdej planszy możemy ustawić Anatola i jego przyjaciół (i nieprzyjaciół też, bo jest i zła wiedźma), a oni od razu zaczynają chodzić i wszystko się ożywia. Możemy wtedy podłożyć im skórki od banana albo drabinki, albo inne przedmioty. A kiedy bohalerowie dojdą do tych przedmiotów, dzieją się rozmaite, dziwne rzeczy (przeczytałem na pudełku, że to się nazywa „wchodzić w iterację” czy jakoś podobnie).



Na początku nie wiedziałem za bardzo, co do czego służy, ale potem się okazało, że komputer mi we wszystkim pomaga i na każdej planszy podpowiada, co

SMOK ANATOL I TAJEMNICZY ZAMEK

inny spadał z wieży. Potem wszystko uspokoiłem, bo nie lubię, jak się takie rzeczy dzieją. W



LCSI/AOK Productions 1997

Edukacyjna

PC CD-ROM

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM,
CD-ROM 2x, Windows 3.1 albo 95

tu zrobić. I tak prosto tłumaczy, i rysunki nawet pokazuje, i w

każdym razie, strasznie dużo się działo w tej mojej scenie.

Bardzo się zmartwiłem, kiedy sprawdziłem prawie wszystkie możliwości i już mi się znudziła plansza. Ale wtedy okazało się, że Tajemniczy Zamek jest bardzo duży i mnóstwo w nim tych... lokajów czy locji. W każdej coś ciekawego się dzieje, coś specjalnego można zrobić. Tę wiedzę, co za karę dostaje arbuze, to już nawet kolegom pokazywałem!

Bawię się już długo w tę grę i ciągle mi się podoba. Co prawda, wolę taką grafikę jak w dobranoc-kach, ale za to wszystko jest bardzo ładnie mówione po polsku. Sporo się też przy tej grze nauczyłem, bo są w niej „związki przyczynowo-skórkowe” (przeczytałem na pudełku!). Wszystko, co się robi, daje jakiś efekt, a rozmaite przedmioty nawzajem na siebie działają. I dlatego tak sobie myślę, że to jest fajna gra – oczywiście tylko dla puchatych puchatków, najlepiej tych mniejszych.

PUCHATY PUCHATEK

IMO I KRÓL

Po sukcesie pierwszej Baby Jagi firma CD Projekt wydała drugi produkt z tej serii – Imo i

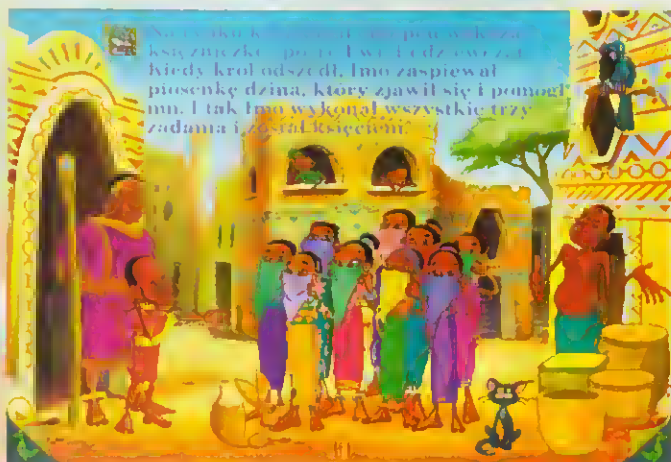
król, baśń afrykańska. Jej bohaterem jest Imo, chłopiec z wioski, który podejmuje wyzwanie rzu-



cone przez króla: „kto wypełni zadania, stanie się księciem”.

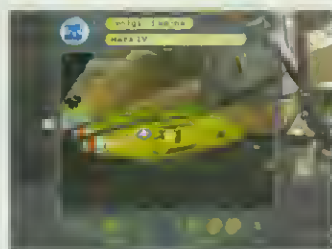
Po drodze chłopiec pomaga różnym zwierzętom, a one obiecują zrewanżować się, gdy znajdzie się w potrzebie. Jednoznacz-

na wymowa etyczna i szczęśliwe zakończenie dostarczą maluchom pożytki duchowej, a przeciwnikom wytrąca z ręki argument, że komputer to tylko hektolitry przelanej krwi, sterty trupów



Firmy wydające programy multimedialne sięgnęły ostatnio po autorytety. Na płytach znalazły się już programy firmowane przez doktora Lwa-Starowicza i Tony'ego Halika. Kolejny program w serii to Blitzkrieg. Historia II wojny światowej, którego współtwórcą jest Bogusław Wołaszański, autor telewizyjnych spektakli z historią najnowszą, zatytułowanych „Sensacje XX wieku”.

Blitzkrieg to multimedialna encyklopedia historyczna, obejmująca w zasadzie okres między-



wojenny, ale w rzeczywistości wybiegająca trachę w przeszłość i przyszłość, poza ramy wyznaczone latami 1918-1939. Całości nadana postać zbliżona do „Sensacji XX wieku” (menu główne jako gabinet hitlerowskiego dygnitarza), co oczywiście jest zasługą Bogusława Wołaszańskiego, autora programu oraz dostarczyciela materiału fotograficznego i zdjęciowego.

Program podzielona na kilka części, które czasem łączą się ze sobą hipertekstowo, czasem występują samodzielnie. Da tych pierwszych zaliczają się m.in.: bazy danych a wydarzeniach po-

Blitzkrieg

HISTORIA II WOJNY ŚWIATOWEJ

litycznych, politykach i wojskowych okresu międzywojennego oraz arcyciekawa historia czołgu. Wydarzenia i biografie ludzi ilustrowane są fotografiami, apisy sprzętu (oprócz czołgów przedstawiono także transportery opancerzone, ciężarówki, samolaty) – także modelami 3D, które można dawolnie skalować i obracać.

Oddzielne części programu stanowią prezentacje w telewizyjnym stylu prowadzone przez Bogusława Wołaszańskiego, a będące krótkimi wykładami mana-

graficznymi, ilustrowanymi wyświetlanymi w tle fragmentami filmów archiwalnych. Przyznam, że przy odgrywaniu tych filmów miałem kłopoty z synchronizacją obrazu z dźwiękiem (czytnik CD ca prawda tylko 4x, ale w wymaganiach podana minimum 2x). Oprócz tego jest jeszcze film dokumentalny omawiający cały okres międzywojenny.

Czas spędzany przy encyklopedii wspominam bardzo mile. Nie zaliczam się do historycznych analfabetów, a jednak znalazłem tu sporo faktów, o których nie

miałem pojęcia. Ilość tekstu nie stanowi problemu – podany językiem publicystycznym, zawierający dużo smaczek i ciekawostek tekst może nie zachęci do lektury zaprzysięgłego wroga histo-



rii, ale powinien zainteresować osobę obajętą.

Optimus Nexus zapowiada, że jeśli program zostanie dobrze przyjęty na rynku, przewidywane są kolejne części. Czekam!

PAŁCJUSZ



Blitzkrieg

Optimus Nexus

Optimus Nexus 1997

Encyklopedia

PC CD-ROM

Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 16 MB RAM,

Windows 95, CD-ROM 2x

i niepomahowane akrucieństwa.

Chociaż gra Ima i król została spalszczona równie starannie jak Baba Jaga, zabawy w niej jakby niecałkowicie. Klikania jest równie dużo, co w poprzedniej części, ale pobudzane w ten sposób do ruchu przedmioty z atencją zachowują się dość sztampowo. Nie ma świeżości – a przez to i humoru nieco mniej. Oczywiście, piszę to z pozycji człowieka stojącego nad grobem. Maluchy takich niuansów nie zauważą.

Kanwenca się nie zmieniła. Tekst czytany przez lektora (znów Piotr Fronczewski!) uzupełniony jest wersją pisaną i dialogami postaci, wyprowadzonymi po kliknięciu na nich myszą. Na każdej stronie multimedialnej książki czeka także przynajmniej jedna piosenka lub

fragment muzyczny, inspirowane motywami rodem z Czarnego Lądu. Baśń można nie tylko czytać od początku do końca, ale i aglądać, wybierając dowolną z jej kart.

Trudno się oprzeć wrażeniu, że Ima i król to produkt trachę słabszy niż wcześniej wydana Baba Jaga. Dla dzieci jednak będzie to barwna książka, z bogatą oprawą muzyczną, przy której

niepostrzeżenie, poprzez zabawę mają szansę zacząć naukę czytania. Czegóż chcieć więcej od produktu multimedialnego?

PAŁCJUSZ



Ima i król

Davidson 1997

CD Projekt

Edukacyjna

PC CD-ROM

Ogółem: 80%

Wymagania sprzętowe:

486DX/33, 4 MB RAM

(Windows 3.1), 8 MB RAM

(Windows 95), CD-ROM 2x

TopWare

Rok 2140 był przełomowy dla planety Ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym

- 50 niesamowitych misji o umiarkowanie dobranym etopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspieraniu animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejęcie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.

Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD**, **ALIEN ASSAULT**, **JACK ORLANDO** ...

Firma Top Ware to nie tylko gry, ale również rewelacyjne programy użytkowe, jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie **WWW.TOPWARE.PL**

Jack Orlando

Ameryka lat trzydziestych. Okres, gdy po zniesieniu prohibicji bary i restauracje znów tętnią życiem. W jednym z portowych miast prywatny detektyw, Jack Orlando opróżnia butelkę whiskey, rozmyślając o starych dobrych czasach, gdy był bohaterem w walce z przemytnikami alkoholu. Jednak wszystko się zmienia...

Po kolejnej nocy spędzonej przy alkoholu, Jack budzi się w zaułku podwórka obok zwłok mężczyzny. Ktoś popełnił zbrodnię ale wszystkie podejrzenia spadają na niego. Zważywszy jednak jego szlachetną przeszłość oraz fakt, iż jest znajomym inspektora policji, otrzymuje 48 godzin na odnalezienie prawdziwego mordercy.

I tylko Wy możecie mu pomóc oczyścić się z zarzutów. Przed Wami mroczny świat szalonej Ameryki, nocnego życia, gangsterskich porachunków i zawitych, zapierających dech w piersiach zagadek. Przygoda się rozpoczyna!

JACK ORLANDO — wirtualna zabawa na najwyższym poziomie. Wspaniały obraz i dźwięk połączony w sposób znany dotychczas tylko z filmów. Stwarzające niepowtarzalny klimat efekty świetlne, realistycznie cieniowane obiekty i najnowsze techniki realizacji obrazu tworzą doskonałą iluzję rzeczywistości. Oto interaktywny film animowany o skomplikowanej, wielowątkowej fabule, stworzony przez profesjonalistów, którzy swoje doświadczenie zdobywali między innymi w studiach Hollywood. Całości dopełnia nastrojowa muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, uznanego na całym świecie kompozytora oraz twórcy muzyki filmowej. Największe sukcesy przyniosła mu muzyka stworzona do takich filmów jak: „Top Gun”, „Tango & Cash”, „Gliniarz z Beverly Hills”, „Gliniarz z Beverly Hills 2”. Natomiast do najbardziej znanych utworów jego autorstwa zaliczyć można „Shakedown” oraz „Axel F.”.

JACK ORLANDO — trzymająca w napięciu gra przygodowa zrealizowana w standardzie SVGA (rozdzielczość 640x480 punktów, 65000 kolorów). Dziesiątki tysięcy klatek animacji, dzięki którym ożyło ponad 100 postaci, setki przedmiotów i zagadek; ponad 200 scen w czterech epizodach, oprawa muzyczna w wersji audio, naturalne efekty dźwiękowe, tysiące rozbudowanych dialogów i profesjonalny dubbing polski.

Mówiąc krótko: JACK ORLANDO to filmowa przygoda!
Nie czekaj, to także Twoja przygoda!



TopWare.

**Pracownia
Komputerowa AB**

ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

**CD Projekt
– sklep firmowy**

ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

**Księgarnia
„Wojciech Skolik”**

ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

MULTIMEDIA SZOP

ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

**ADAP – Stoisko
Firmowe**

ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

**CD Projekt
– sklep firmowy**

ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

FLOP

ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

PALADYN – P.P.H.U

ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

AGA Electronics

ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

**CD Projekt
– sklep firmowy**

ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

**Floppy Computer
Systems**

ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

Pendex

ul. Pułtowska 20C (Pawilon „Optymista”)
06-400 Ciechanów

**ALTAR – sklep
komputerowy**

ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

**CD Projekt
– sklep firmowy**

plac Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

GIL

ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

PIXEL

ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

AMICOM

ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

ComarLand s.c.

ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

GOLDREGEN

Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Rescom

ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

AMIKOM PPHU

ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

**COMPACT
– komputery**

ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

HDD-Komputer

ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

Service-Q

plac Zwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

ARR GROUP

tel. (012) 22 97 47
<http://www.arr.com.pl>

Daniel PPH

ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

INFOLAND

plac Wolności 15
19-400 Olecko

BHU Share

ul. Zielona 14J/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

ART-COM

ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

DeMeN Komputer

ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

IP Wieluń

ul. Kałiska 5
98-300 Wieluń

**Usługi Komputerowe
„Tomasz Śmigielski”**

ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

A.T.K. Mega Arts

ul. Słayera 1
07-412 Ostrołęka

DIGITEL

ul. Cechowa 2
43-300 Bielsko-Biała

Kombit

os. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

WAM-CD

ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

CD-MEDIA

ul. Prosta 5
87-100 Toruń

Galeria Programów

ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

MASTER

ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

WIZARD s.c.

ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

CD Perfect

ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

KARPATY

ul. Rynek 14
38-200 Jasto

Mawix

ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
<http://www.mawix.com.pl>

XYZ

ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

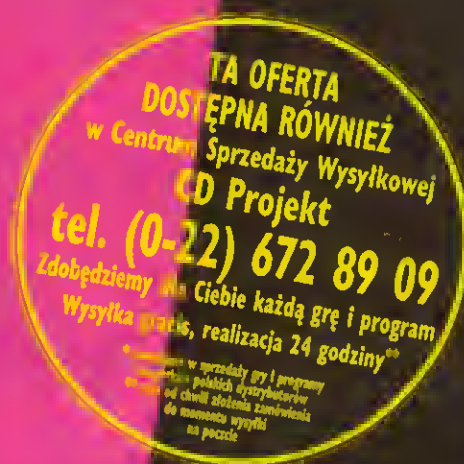
**Jeżeli jesteś członkiem
GamblerClubu,
uzyskasz w nich zniżkę
5%!**

Twoje sklepy

Prezentujemy listę sklepów GamblerClubu, w których członkowie GC mogą dokonać zakupu dowolnego oprogramowania ze zniżką 5%! Wystarczy przy zakupie wylegitymować się ważną kartą GC oraz, jeśli poprosi o to obsługa sklepu, okazać dowód tożsamości. Członkiem naszego klubu zostaje każda osoba, która zaprenumeruje Gamblera.

Wszystkie firmy zainteresowane członkostwem w sieci GC prosimy o kontakt z redakcją.

Wielka wiosenna obniżka cen, nawet do 60%.
Do wyboru 127 tytułów na PC,
32 na Playstation
oraz różne akcesoria i nowe komputery.



Kupując pirackie kopie programów pamiętaj:

- Popelniasz przestępstwo,
- Nie masz żadnej gwarancji, że nabyty produkt jest pełną wersją, że będzie poprawnie działał oraz, że nie posiada bardzo złośliwych wirusów.

CD PROJEKT® sklepy firmowe

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17,

Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19,

Warszawa ul. Indyjska 25a, (Saska Kępa) tel. (0-22) 672 80 18,

Warszawa ul. Pereca 2, (przy giełdzie na ul. Grzybowskiej) tel. (0-22) 654 23 65,

Centrum sprzedaży wysyłkowej CD Projekt tel. (0-22) 672 89 09.

ZAPRASZAMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9⁰⁰-20⁰⁰ SOBOTA I NIEDZIELA 10⁰⁰-16⁰⁰

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW



W roku 1997 została przekroczona bariera sprzętowa. Dokonał się najważniejszy, od czasów pojawienia się czytników CD-ROM, przełom techniczny. Gry komputerowe stały się tak piękne jak nigdy dotąd. Niestety, nie było rewolucji w dziedzinie pomysłów. Zamiast tego syciliśmy się pięknymi i płynnie działającymi przeróbkami starych pomysłów.

NAJLEPSZE GRY 1997 ROKU

Temat numeru

**Rok 1997
– jaki był?**

Zadaliśmy sobie to pytanie na początku stycznia, aby móc ogarnąć miniony rok w całości, łącznie z ważnym okresem grudniowym. W tekście znajdziecie ogólną analizę przeprowadzoną przez Alexa, zaś dalej – najlepsze, zdaniem naszych ekspertów, gry roku 1997.

Rok 1997 był rokiem kart 3D. Rewolucja, związana z upowszechnianiem akceleratorów wykorzystujących chip 3Dfx spowodowała, że multimedialny PC do gier przestał czymkolwiek (poza ceną...) ustępować najnowszym konsolom do gier – czego dowodem są udane konwersje sztandarowych tytułów z N64, np. Turok czy Shadows of the Empire. Płynna animacja w wysokiej rozdzielczości, 65 tys. kolorów i mnóstwo efektów specjalnych stały się dostępne nawet na komputerach średniej klasy, z procesorami Pentium.

Jednocześnie był to oczywiście rok gier 3D. Przy tym „3D” nie oznacza bynajmniej „first person perspective” – tutaj, poza Jedi Knight (gra momentami genialna, ale też nie pozbawiona wad), firma id Software nadal konkuruje sama ze sobą (Hexen II kontra Quake II). Rewolucyjne gry, które mogłyby pobić Q2, mają się pojawić dopiero w 1998 roku. Natomiast jasne okazały się dwie rzeczy: po pierwsze,

Rok 1997 był rokiem kart 3D.

że w 3D robi się wszystkie gatunki gier, nawet RTS-y (Total Annihilation), zręcznościówki z widokiem z góry (Take No Prisoners, Grand Theft Auto), o grach sportowych czy RPG nie wspominając. Po drugie, pojawił się nowy gatunek czy też raczej podgatunek gier – trójwymiarowe strzelaniny quasisymulatorowe, np. Extreme Assault i G-Police.

Najbardziej prężnie rozwijającym się gatunkiem gier były w 1997 r. strategie czasu rzeczywistego. O detronizację duetu Westwood/Virgin pokusiły się największe firmy na świecie: Activision (Dark Reign), Eidos (Myth), Electronic Arts (KK'N'D), GT Interactive (Total Annihilation), Mindscape (Dark Colony). Okazało się jednak, że tylko ostatnia i przedostatnia z tych prób można określić jako udane, przy czym Myth jest dla mnie raczej próbą zrobienia Warhammer: Shadow of the Horned Rat „dla ludzi”, a nie klasycznym RTS-em, zaś Dark Colony to rozwinięcie (nie specjalnie twórcze) idei C&C, a nie rewolucja.

Rak 1997 będzie na zawsze zapamiętany jako ten, w którym autorzy gier pokonali wszystkie moralne bariery w walce o sukces i pieniądze. Pojawiły się ociekające krwią produkcje, w których głównym (niekiedy jedynym) celem jest eksterminacja wszystkich bezbronnych i niewinnych istnień wokół. Carmageddon, Postal, Grand Theft Auto... Pomimo słabego wykonania i licznych wad, zdobyły sobie nie lada popularność. Tym samym otwarta została furta dla następnych tego typu produkcji, których zapewne wiele ukaże się w roku 1998...

Warto odnotować kilka wydarzeń roku 1997, które nie są bardzo spektakularne, bowiem albo uwieńczyły rozpoczęte wcześniej procesy, albo dopiero będą miały swoje reperkusje. I tak, rok 1997 okazał się rokiem śmierci procesora 486, który obecnie jest anachronizmem.

Jest to też rok ostatecznego triumfu gier pod Windows 95. Pod DOS-em działa może 10% wydawanych tytułów, zaś w wypadku hitów udział ten jest jeszcze mniejszy. W momencie upowszechnienia się Pentium II (co niechybnie stanie się w 1998 r.), DOS na zawsze odejdzie do lamusa. Dlaczego? Przeczytajcie felieton Borka na str. 42.

Kolejne wydarzenie to pojawienie się czytników DVD. Co prawda, jest to na razie technologia hi-end, ale jej popularyzacja jest pewna i, oczywiście, wywrze wpływ na rynek gier – wreszcie będziemy mogli oglądać wstawki wideo doskonałej, telewizyjnej jakości, bez żadnych sztuczek. Przy tej okazji miło zaznaczyć, że jedną z pierwszych gier wydanych na DVD będzie Reah, następcą AD 2044 z firmy L.K. Avalon.

Ciekawe rzeczy działy się w 1997 r. na rynku polskim. Po pierwsze, umocniła się pozycja nowych dystrybutorów – Optimus Bis oraz LiComp-EMPiK-Multimedia. Trzeba też wspomnieć o nadziejach związanych z powstaniem pierwszej dużej sieci sprzedaży gier w salonach EMPiK-u. Ważnym wydarzeniem jest pojawienie się na rynku firmy TopWare, sprzedającej swoje gry w cenie 40 zł. W odpowiedzi na ten ruch dotychczasowy potentat rynkowy, firma IPS CG wydała „zieloną serię”, w której bardzo dobre budżetowe tytuły (Magic Carpet, GeneWars, Crusader: No Remorse) można kupić po rewelacyjnie niskiej cenie 19,90 zł. Tak więc zaczęła się walka o klienta także w strefie budżetowej.

Coraz częściej pojawiały się polskie wersje gier. Najlepiej zlokalizowane tytuły to Ace Ventura – Psi Detektyw i rewelacyjny Dungeon Keeper, który na mojej prywatnej liście jest wydarzeniem roku 1997.

Dało się także zauważyć zawężanie się grona dystrybutorów: firmy takie, jak

Techland czy User nie utrzymały bezpośrednich kontaktów z zachodnimi producentami gier. Zniknął z rynku Bobmark, dawny potentat, masowo sprzedający gry telewizyjne Pegasus – firma z ambicjami dystrybutora (współpraca z Time Warner Interactive) utraciła prawa do dystrybucji Segi na rzecz elbląskiego Lansera. W dalszym ciągu niektórzy zachodni producenci nie mają swoich polskich partnerów.

Niewiele w roku 1997 pokazali polscy producenci gier. Nie należy jednak traktować tego faktu jako zwiastuna złych wieści. Po prostu, cykl produkcyjny wypadł tak, że kilka dobrych polskich gier ukazało się pod koniec 1996 r., a ich producenci pracują nad nowymi projektami, które ujrzymy w najbliższych miesiącach. Tak więc z polskich produkcji należy wspomnieć grę Clash, znakomitą strategię z Leryx LongSoft oraz Katharsis, ładną, bardzo dobrze przyjętą przez prasę, ale ponoć niezbyt rewelacyjnie sprzedającą się, strzelaninę z Metropolis Software House.

Ciekawie rozwijał się rynek prasowy: przede wszystkim coraz częściej spotykamy czasopisma z krążkami CD. Co prawda, w liczbach bezwzględnych dalej sprzedaje się więcej pism bez krążków, ale jeśli chodzi o obroty (czyli sumy, jakie na nie wydajecie), to przewaga pism z krążkami jest znaczna. Pojawiło się nowe, poważne pismo, Reset, które ekscytuje wszystkich szybką rotacją kadr.

Na koniec chwila refleksji. W 1997 r. przekroczona została bariera sprzętowa. Dokonał się najważniejszy – od czasów pojawienia się czytników CD-ROM – przełom techniczny. Gry komputerowe stały się tak piękne jak nigdy dotąd. Niestety, nie było rewolucji w dziedzinie pomysłów. Zamiast tego syciliśmy się pięknymi i płynnie działającymi przeróbkami starych pomysłów. Mam nadzieję, że w roku 1998 na nowe, potężne platformy sprzętowe powstaną nowatorskie, rewolucyjne gry. (Alex)

Gry strategiczne

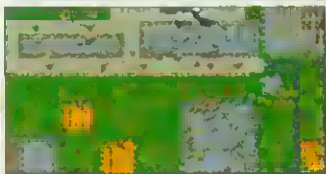
Close Combat

Producent: Atomic Games

Dystrybutor: Microsoft

Opis: Gambler 1/97

Pierwszy RTS zrealizowany przez Atomic Games, firmę, która stworzyła dwie słynne serie strategii klasycznych: V for Victory i World at War. Close Combat to gra z pogranicza klasycznych gier wojennych i strategii czasu rzeczywistego. Jej największą zaletą jest wysoki poziom realizmu, uzyskany m.in. przez do-



kladne odwzorowanie warunków walki, możliwości broni oraz przez wyposażenie komputerowych żołnierzy w pewien rodzaj psychiki. Close Combat to jedna z najbardziej oryginalnych gier strategicznych i duży sukces rynkowy Atomic Games – sprzedano więcej egzemplarzy CC niż wszystkich poprzednich gier tej firmy. (Jl)

Dark Colony

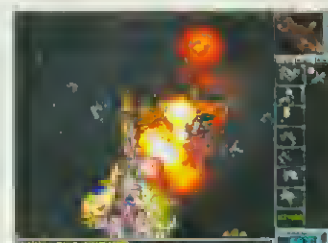
Producent: Take 2

Dystrybutor: L.E.M.

Opis: Gambler 11/97

Akcja tej gry toczy się na Marsie, gdzie odkryto uniwersalne źródło energii. Petra-7. O panowanie nad marsjańskimi złożami rywalizują trzy ziemskie koncerny (gracz staje na czele największego z nich) oraz tajemnicza cywilizacja Taarów (można zostać

również ich dowódcą). W Dark Colony można rozegrać dwie kampanie (każda składa się z 15 scenariuszy) oraz wiele pojedynczych misji, w których istnieje duża dowolność planowania warunków walki (liczba graczy, sojusze, bogactwo złóż, posia-



dane fundusze). Chyba po raz pierwszy w RTS-ach komputer wykazuje ślady inteligencji w prowadzeniu walk, np. nie przypuszcza ataków na dobrze strzeżone bazy, tylko gromadzi siły w bezpiecznym miejscu, ochrania pilnie

swoje słabo opancerzone, dysponujące sporym zasięgiem jednostki. Dark Colony można zarzucić jedynie dość ubogi arsenal oraz niewykorzystanie możliwości toczenia walk na wodzie i w powietrzu. Zalety tego programu: interesująco przygotowane scenariusze, wspaniała atmosfera, bardzo dobra grafika i efekty dźwiękowe oraz prosty interfejs użytkownika. (JP)

Dungeon Keeper

Producent: Bullfrog/EA

Dystrybutor: IPS CG

Opis: Gambler 10/97

Dungeon Keeper miał zrewolucjonizować gatunek RPG. Gracz staje po stronie Zła – tworzy własne podziemia, potwory... Jednak podczas realizacji (czekaliśmy na produkt 3 lata) gra zmieniła się z antyRPG w strategię czasu rzeczywistego. Na uwagę zasłu-



guje wspaniała, mroczna atmosfera – tutaj doskonałą pracę wykonali lektorzy (tłumaczenie na język polski było naprawdę udane). Dużą zaletą gry jest fakt, że potwory żyją własnym życiem, mają swoich wrogów i ulubione zajęcia, nie są całkowicie zależne od gracza. Choć do rewolucji nie doszło, jednak otrzymaliśmy doskonałą grę... (JL)

Incubation

Producent: Blue Byte
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 1/98

Incubation: Time Is Running Out to gra strategiczna z podziałem na tury. Ponieważ skala działań jest niewielka, można określić ją jako taktyczną, a ze względu na konstrukcję niektórych scenariuszy – logiczną. Program przypomina trochę X-Com



dowodzimy oddziałem komandosów (możliwości przemieszczania i walki ograniczone są punktami akcji). W Incubation wykorzystano wspaniałą grafikę 3D z Extreme Assault – taka oprawa to wyjątek wśród gier strategicznych. Interesujący scenariusz, dobrze skonstruowane misje, wspaniała, pełna napięcia atmosfera... Incubation to jedna z kandydatek na najlepszą strategię roku 1997. (JL)

Master of Orion II

Producent: Simtex/MicroProse
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 3/97

Nowa wersja znanego przeboju MicroProse. Scenariusz, na podstawie którego został stworzony Master of Orion II, należy do ścisłej czołówki



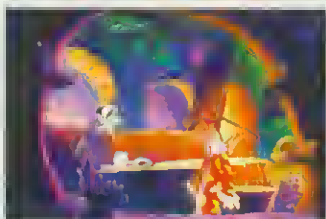
wśród gier strategicznych – próba przeniesienia Civilization w realia kosmiczne. Oczywiście, w MoO2 pojawiły się wszystkie elementy, którymi powinna charakteryzować się gra SF: kolonizacja Galaktyki, obce cywilizacje, wynalazki techniczne, floty kosmiczne, krwawe wojny... Gra, w stosunku do pierwowzoru, została zmieniona tylko w niewielkim stopniu. Jej największą zaletą jest, podobnie jak w MoO, bardzo wysoka grywalność. (JL)

Gry przygodowe

Discworld II

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 6/97

Druga część przygód gapowatego maga Rincewinda, postaci stworzonej przez pisarza, Terry'ego Pratchetta. Gra wyróżnia się znakomitą humo-



rem, piękna, kreskówkową grafiką i przede wszystkim doskonałym, wciągającym scenariuszem. Ohowiażkowa pozycja dla wszystkich, którym podobały się książki Pratchetta z rzeźbionym Rincewindem w roli głównej. (Frogger)

Monkey Island 3

Producent: LucasArts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja w następnym numerze.

Najbardziej chyba oczekiwana (i to od dość długiego czasu) gra przygodowa roku 1997. Dopiero tuż przed sylwestrem pojawiła się na półkach sklepowych, więc być może powinniśmy zaliczyć ją już w poczet przygodówek



1998. Myślę jednak, że stanowić będzie miły akcent w tym podsumowaniu jako dowód, że przygodówki jednak jeszcze nie umarły.

Serii Monkey Island nie muszę chyba nikomu przedstawiać. Część trzecia charakteryzuje się prześliczną grafiką w wysokiej rozdzielczości, a scenariusz i dialogi w niczym nie ustę-

pują tym z dwóch pierwszych odcinków. (Frogger)

Pandora Directive

Producent: Access
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 1/97

Kontynuacja hitu Under a Killing Moon. Znakomicie wykonana, druga część przygód znanego wszystkim wielbicielom firmy Access detektywa Texa Murphy'ego. Tym razem boha-



ter zostaje zamieszany w słynną aferę z Roswell – nie przycichła, chociaż od jej wybuchu minęło już kilkadziesiąt lat. Znakomity klimat, dobre wykonanie techniczne, czyli to wszystko, czego wymaga się od dobrej przygodówki. (Frogger)

Phantasmagoria 2

Producent: Sierra
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 3/97

Drugiej Phantasmagorii zabrakło wprawdzie genialnego klimatu części pierwszej, niemniej jednak jest bardzo dobrze wykonana. Spora dawka bru-



talnych scen nie każdemu prawdopodobnie przypadła do gustu, jednak PH2 można zaliczyć do produkcji udanych. (Frogger)

Broken Sword II

Producent: Revolution
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja i rozwiązanie: Gambler 2/98

Popularność pierwszej części Broken Sword udowodniła, że klienci wcale nie zapomnieli o starych, dobrych (ręcznie malowana grafika 2D) przygodówkach w stylu Monkey Island. Broken Sword II – The Smoking Mirror to udana kontynuacja przygód amerykańskiego turysty, George'a Stobarta i francuskiej dziennikarki, Nicole Collard.



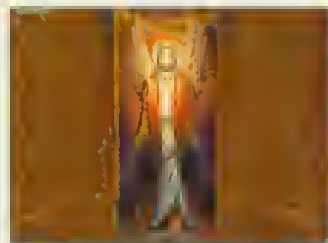
Tym razem Nicole i George zmierzają się z wyznawcami złego azteckiego boga. Novum w stosunku do części pierwszej – gracz może teraz sterować obydwoma postaciami, bowiem kilka przygód zostało zarezerwowanych dla Nicole. Ogromnym atutem gry są żywe i dowcipne dialogi, tworzące niepowtarzalny nastrój i oddające poglądy głównych bohaterów. W Broken Sword II nie ma surrealistycznych i „udziwnionych” zagadek. Tu wszystko jest logiczne i przemyślane (oczywiście, logika gry przygodowej rządzi się własnymi prawami). Intuicyjny, maksymalnie uproszczony interfejs użytkownika to również niebagatelny atut tej gry. (JP)

Realms of the Haunting

Producent: Gremlin
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 7/97

Połączenie gry przygodowej i 3D. Na gracza czeka mnóstwo zagadek do rozwiązania, ale również wiele walk przypominających (z zachowaniem proporcji) te z Doomem. W Realms of the Haunting gracz wcieli się w postać Adama Randalla, który musi zmierzyć się z hordami demonów chcących opanować świat. Droga Adama wiedzie przez alternatywne światy pełne wrogów oraz istot, które zechcą mu pomóc w pokonaniu Zła.

Realms of the Haunting mieści się aż na czterech kompaktach i imponuje zarówno grafiką, jak i świetnymi, fabularnymi przerywnikami. Gra jest poważna, to znaczy traktuje o imponderabiliach: walce Aniołów z Szata-



nem i roli ludzkości w tym konflikcie, nawiązuje również do Apokalipsy św. Jana. RoTH można spokojnie polecić nawet osobom nie mającym zbyt dużego doświadczenia w grach 3D, gdyż walki nie są tak trudne, aby zaniechać komplikować życie. Nad niektórymi zagadkami trzeba się nagłowić, ale ich trudność nie przekracza granic zdrowego rozsądku. Realms of the Haunting to gra, której głównym atutem

Jest to rok ostatecznego triumfu gier pod Windows 95.

jest wspaniała, mroczna atmosfera i interesująca fabuła. (JP)

Gry zręcznościowe

Quake II

Producent: id Software
Dystrybutor: Optimus SA
Recenzja: Gambler 2/98

Bezspornie – nie tylko najlepsza gra tego roku, ale nawet końca stulecia. Pod względem wykonania największy przełom od czasów Doom. Jest niemal doskonała. Q1 był skomplikowanym narzędziem do tworzenia gier sieciowych i grania w nie.



Q2 jest tym samym, a oprócz tego wspaniałą rozrywką dla samotnego gracza. Grafika, dźwięk i efekty świetlne (3Dfx) zapierają dech w piersiach. Każdy, kto widzi GRE po raz pierwszy, długo nie może się otrząsnąć z wrażenia. Dawno nie było tak znaczącego tytułu i prędko nie będzie. Póki co, czekamy na kolejną grę id Software (Trinity). Zobaczymy, czy chłopcy znowu porządzą. (ZooltaR)

Interstate '76

Producent: Activision
Dystrybutor: Optimus SA
Opis: Gambler 7/97

Jedna z najbardziej oryginalnych gier tego roku. Akcja toczy się w alternatywnym roku 1976. Stany Zjednoczone trawi głęboki kryzys ekonomiczny. Wcielamy się w postać Groove'a Championa, doskonałego kierowcy i wojownika szos. Potem – Mad Max połączony ze Starsky & Hutch. Wielkie, ciężko opancerzone samochody, prawdziwe „krążowniki szos”, walczą ze sobą na bezdrożach Teksasu, strzelając z ciężkich karabinów maszynowych, moździerzy i wyrzutni rakiet, zainstalowanych na każdym wolnym kawałku karoserii. Wszystko przerywane wstawkami FMV o doskonałej jakości. (ZooltaR)



G-Police

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: CD Projekt
Recenzja w następnym numerze.

Gra, która podobnie jak Q2, pełnymi garściami czerpie z dobrodziejstw akceleratorów 3D. w zamian za to oferując przepiękną grafikę. Ta-



kich trójwymiarowych miast jeszcze nie widziałem na ekranie PC. Cała metropolia żyje swoim własnym życiem, wszędzie przemykają tłumy rozmaitych pojazdów (taksówki, ciężarówki), a w tym całym galimatiasie siedzi sobie Gracz i próbuje się dowiedzieć, kto ubił jego siostrę (to jakaś inwazja – w '76 robi się dokładnie to samo). Całość to połączenie Blade Runnera (design) i doskonałej zręcznościówki z zacięciem symulatorowym. Gra godna polecenia... posiadaczom naprawdę silnych maszyn – G-Police rozwija skrzydła na Pentium II. Ale można grać nawet na P133. (ZooltaR)

Jedi Knight

Producent: LucasArts
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 1/98

Mam duży sentyment do tej gry. Po pierwsze – FPP. Po drugie – Star Wars. Po trzecie – MIECZ ŚWIETŁY. Dark Forces była grą doskonałą – Jedi Knight jest jej perfekcyjną kon-



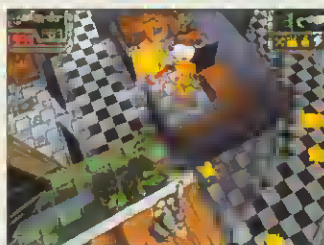
tinuacją. Wszystko, czego nie było w pierwszej, jest w drugiej. Mamy więc w końcu możliwość posługiwania się tradycyjną bronią Jedi, jest Moc, są Ciemni Jedi i 21 etapów do przejścia. Doskonalej jakości filmiki pomagają zagłębić się w wykreowanym świecie. Dla każdego miłośnika Gwiezdnych Wojen jest to pozycja więcej niż obowiązkowa. Obok Quake'a II jest to druga najlepsza gra FPP tego roku. Doskonale pomysły rozwiązane w ciekawy sposób. Polecam. (ZooltaR)

Take No Prisoners

Producent: Roven/Red Orb
Dystrybutor: Miroge
Recenzja: Gambler 1/98

Bardzo ciekawa propozycja firm Red Orb i Raven (ci od Hexena). Tym razem punkt widzenia umieszczono nie w głowie postaci, ale nad nią. Całkowicie zmienia to styl walki, urozmaicając trochę skostniały gatunek.

W grze w bardzo dokładny sposób przedstawiono świat po zagładzie atomowej. Naszym zadaniem jest nie tylko przeżyć wśród hord mutantów, wykończonych i psycholi (yeees!!! Huh...), ale także dotrzeć do tajemniczej Kopuły i odkryć jej sekret. W zadaniu po-



maga nam największy arsenał, jaki ostatnio widziały moje oczy. W jego skład wchodzi m.in.: kilka rodzajów granatów, shotgun, karabiny maszynowe, lasery... pheeew... Jest w czym wybierać. Polecam głównie właścicielom komputerów wyposażonych w akcelerator. (ZooltaR)

Gry symulacyjne

Network Q RAC Rally Championship

Producent: Magnetic Fields
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 3/97

Tę grę wybrałbym jako najlepszą w roku 1997. Pochłonęła tyle godzin z mego życia, że aż sam się dziwię. Sześć rajdowych aut czeka na kierowcę, z Subaru Imprezą, Fordem Escortem Cosworthem i Protonem Wira na czele (że wymienię tylko te najlepsze). Do tego całkiem rozbudowany setup i 38 (razem z dodatkiem X-Miles) OS-ów. Ta gra to jest to. Realizmu dokładnie tyle, ile trzeba, wielkie emocje i



ten nieustanny wyścig z czasem, walka o ułamek sekundy. Dobra grafika wektorowa, w pełni teksturowana oczywiście. Rewelacyjna oprawa muzyczno-dźwiękowa z Tonym Masonem,

angielskim sprawozdawcą z rajdów, w roli pilota. Muszę się przyznać, że gdy pierwszy raz zobaczyłem tę grę, podszedłem do niej z rezerwą, ale gdy zagrałem, kurtyna opadła. Dostałem produkt, o jakim marzyłem. Niemal doskonały. (Sunrider)

Nascar Racing II

Producent: Papyrus/Sierra
Dystrybutor: IPS CG
Opis: Gambler 5/97

Symulator o całkiem innym charakterze niż Rally Championship. Ścigamy się w amerykańskiej formule Nascar, prowadząc tzw. stock car. „Osiem garów, klima i wtrysk...”. Pojazd ten jest kwintesencją amerykańskiej motoryzacji. Wiele zamkniętych torów, większość to owale (Superspeedway). Bar-



dzo rozbudowany setup samochodu, łącznie z pochYLENIEM kół. Gra na miarę Grand Prix 2, tylko lepsza... Dołączony edytor pozwala pomalować brykę w dowolny wzór – aby Twój samochód był charakterystyczny. Tej grze też poświęciłem sporo czasu, ale mniej niż RC. Doceniam jednak maestrię, z jaką wiernie oddano realia wyścigów Nascar. (Sunrider)

F-22 Air Dominance Fighter

Producent: DID/Ocean
Dystrybutor: Miroge
Opis: Gambler 3/98

Następca w prostej linii TFX-a i EF 2000. Perfekcyjna grafika, niezła oprawa dźwiękowa i ten supermysliwiec – F 22 Raptor. Nieco uproszczony model lotu, ale za to realistycznie oddane wszelkie awarie, pełny trening i wiele, wiele misji. Program pokazał się tuż po premierze konkurencyjnej gry – iF 22 ASF, ale ma trochę inne podejście do tematu i, moim skromnym zdaniem, jest lepszy. Zaletą są bardzo przemyślane misje, diabelnie trudne. Chociaż fabuła jest całkowicie liniowa (bez zaliczenia misji dalej nie pójdziesz), dobra zabawa gwarantowana. (Sunrider)





Jedną z pierwszych gier wydanych na DVD będzie Reah z firmy L.K. Avalon.

Longbow 2
Producent: Jane's/Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja w następnym numerze.

Tuż przed świętami zaskoczył wszystkich – poprawiona grafika (wykorzystująca 3Dfx), cztery śmigłowce i ogólne ulepszenia. Program jest godnym



następcą poprzednika, ubiegającego się o palnę pierwszeństwa w dziedzinie symulatorów helikopterów. AI-46D Apache, AH-46D Longbow Apache, OH-58 Kiowa Warrior i Blackhawk czekają. Po pierwsze, trening. Jeszcze bardziej rozbudowany niż w F-22 ADF. Potem dopiero misje bojowe. Napiszę krótko: ten program nauczy Cię pilotować śmigłowiec. Z pewnymi uproszczeniami, ale zawsze. To jest jego największa zaleta. (Sunrider)

Archimedeon Dynasty
Producent: Blue Byte
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 2/97

Jedna z najciekawszych i najlepszych „symulacji fantastycznych” – dobrze opracowany scenariusz, świetna oprawa, duża grywalność... Akcja nie toczy się w przestrzeni kosmicznej, tylko w ziemskich oceanach, dokąd

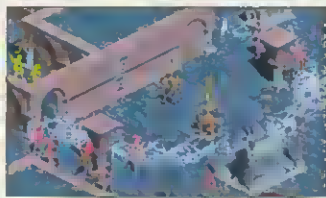


przeniosła się ludzkość po wojnie atomowej. AD przypomina Privateera – rozpoczynamy karierę z kiepsko wyposażonym, przestarzałym statkiem. Przed nami wiele misji (ok. 70), które powiodą nas w poszukiwaniu sławy i fortuny w podróż dookoła świata. Gra zawiera elementy przygodowe – musimy prowadzić rozmowy, aby uzyskać cenne informacje. (Jl)

Gry role-playing

Diablo
Producent: Blizzard/Sierra
Dystrybutor: CD Projekt
Opis: Gambler 3/97

W zasadzie powinien wystarczyć sam tytuł. Kto nie słyszał o tej znako-



mitej grze, ten chyba musiał wychowywać się na Marsie (i rzadko słuchać informacji z Ziemi). Firma Blizzard rozpoczęła nową epokę gier, które można za Amerykanami nazwać action-RPG. Zdumiewające, że w roku 1997 nie ukazał się na rynku żaden klon Diablo. Czyżby programistów z innych firm ogarnął strach przed wysoko wywindowaną poprzeczką? W tym numerze recenzujemy Hellfire, dodatek do Diablo, który zapewni nam następne miesiące znakomitej rozrywki. (JP)

Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny
Producent: Westwood
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 1/98
Rozwiązanie: Gambler 3/98

Bardzo, bardzo długo oczekiwana kontynuacja Lands of Lore, gry kultowej dla miłośników komputerowych



RPG. Tym razem gracz wciela się w postać Luthera, syna złej czarownicy Scotii, która była głównym wrogiem bohaterów w części pierwszej. Musi nie tylko poradzić sobie z zagrażającym światu niebezpieczeństwem, ale i pozbyć się okrutnej klątwy. Luther, niezależnie od swojej woli, przemienia się w ogromną bestię lub małego szczurka (zamiany te bardzo utrudniają mu życie).

Lands of Lore 2 imponuje bardzo dobrze zrealizowaną grafiką (pseudo-3D) oraz interesującym skonstruowanym scenariuszem. Niestety, ku żalowi miłośników role-playing, twórcy z firmy Westwood ograniczyli elementy RPG do niezbędnego minimum. Nie można też (w odróżnieniu od części pierwszej) prowadzić grupy bohaterów. Tu jedynym bohaterem jest sam Luther. Lands of Lore 2 powinna stać się interesującą rozrywką dla wszystkich, którzy nie spodziewali się hardcorowego role-playing. Chociaż przyznałem jej wysoką notę, trochę się nią rozczarowałem, właśnie ze względu na odejście od kanonów RPG. (JP)

Gry sportowe

NBA Live 98
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 3/98

NBA Live 98 to gra nowatorska, najlepsza zręcznościowa symulacja koszykówki na PC. Jej twórcy wyposażyli swoje dzieło w nowy, lepszy system sterowania zawodnikami, poprawione algorytmy Sztucznej Inteligencji, kilka dodatkowych opcji i bardzo, może aż za bardzo, atrakcyjną aparycję. „Aż za bardzo”, ponieważ w NBA Live 98 gra się naprawdę przyjemnie dopiero na Pentium 166 z 32 MB RAM, CD ROM 8x i akceleratorem 3Dfx.



NBA Live 98 proponuje graczy dwa dotąd nie spotykane tryby rozgrywki: General Manager i Three Point Shoot-out. Pierwszy z nich pozwala od podstaw skonfigurować własną ligę koszykarską. Drugi to konkurs rzutów za 3 pkt.

Sterowanie zawodnikami uzupełniono m.in. o pivot, wsad, zmianę ręki w czasie kozłowania i obrót. Dzięki temu gracz może teraz bardziej precyzyjnie sterować koszykarzami, ale jednocześnie musi opanować kilka skomplikowanych kombinacji klawiszy.

Na koniec warto dodać, że w NBA Live 98 można (nareszcie) pobawić się komputerową marionetką postawionego Sir Charlesa, a wirtualnym postaciom wszystkich sławniejszych koszykarzy ligi NBA przyklejono digitalizowane zdjęcia twarzy. (Kristoff)

NHL 98
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Recenzja: Gambler 3/98

Nienaganne wykonanie, dopieszczona, trójwymiarowa grafika, superszybkie animacje. NHL 98 to po-



prostu najładniejsza gra sportowa roku. Jej autorzy chcieli jak najwerniej odwzorować rzeczywistość i można powiedzieć, że im się udało. Fanatyczni kibice hokeja, oglądając spotkania w NHL 98 przeżywają te same emocje, co podczas telewizyjnych transmisji.

Wszystkie drużyny grają tak, jak w rzeczywistości, zawodnicy mają własne twarze, a głosów komentatorom użyczyli profesjonalni amerykańscy sprawozdawcy sportowi: Jim Hughson i Daryl Reaugh.

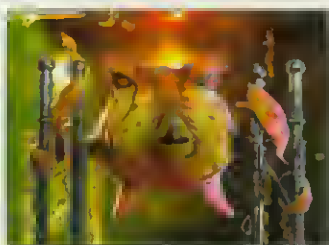
NHL 98 wyposażona jest w bardzo zasobne statystyki. Dowiadujemy się z nich wszystkiego o ubiegłorocznych wynikach ligi NHL i rozgrywkach, w których właśnie bierzemy udział. Na zakończenie każdego sezonu informacje te są podsumowywane w szesnastu kategoriach, a najlepsi zawodnicy wyróżniani prestiżowymi nagrodami.

W NHL 98 można korzystać z taktyk wymyślonych przez Marca Crawforda, trenera mistrzów NHL z sezonu 1995/96 – Colorado Avalanche. Nowością jest również możliwość samodzielnego sterowania bramkarzem. Programiści nie zapomnieli też o podniesieniu poziomu Sztucznej Inteligencji komputera, co przejawia się m.in. w zachowaniu obrońców na boisku – są teraz bardziej agresywni. (Kaczy)

Gry rozmaite

Star Control 3
Producent: Accolade/Warner Interactive
Dystrybutor: L.E.M.
Opis: Gambler 9/97

Star Control 3 to gra specyficzna, ponieważ stanowi połączenie aż trzech gatunków. Głównym elementem jest wielowatkowa, nieliniowa i



dosyć logiczna gra przygodowa. Kolejnym elementem SC3 są kosmiczne bitwy zrealizowane w formie gry zręcznościowej – odbywają się na dwuwymiarowym ekranie, co trochę przypomina wzbogaconą wersję gry Asteroids. Trzeci element to, występująca w niewielkich ilościach, strategia (planowanie kolonizacji) oraz taktyka (wybór odpowiedniego statku do walki). Połączenie trzech gatunków okazało się naprawdę udane... (Jl)

Ubi Soft

Redline Racer



LICOMP WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE: LICOMP EMPIK MULTIMEDIA Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocimowska 3C, Tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
LICOMP EMPIK MULTIMEDIA Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością ich właścicieli. Używanie ich w jakiegokolwiek celu bez zezwolenia zabronione.

Szybko, szybciej, najwolniej

Tak się jakoś złożyło, że ostatnio pisałem głównie o pieniądzach. Temat to skądinąd ciekawy, ale dość nudny, więc nie będę go dzisiaj kontynuować, a przynajmniej nie wprost. Pod koniec grudnia stałem się posiadaczem pewnej kwoty gotówki, z założenia przeznaczanej na sprzęt. Dyski, pamięć i monitor miałem zamiar wykorzystać stare, za to dokupić do nich płytę i procesor (a starą płytę i stary procesor wykorzystać w innym komputerze, którego czteroosiemkosztokowość dojadła mi już do żywego).

Zacząłem od przyjrzenia się szybkościom i cenom procesorów. Wyszło na to, że najlepszy stosunek szybkości do ceny ma Pentium II 233 MHz, w dodatku wystarczająco

szawie w pierwszych dniach stycznia płyty głównej i obudowy, bo to zupełnie osobna historia (warta moralu: nie planujcie na pierwsze dni stycznia żadnych zakupów sprzętu!), zasygnalizuję tylko, jakich kłopotów technicznych należy się spodziewać.

Po pierwsze, płyty pod Pentium II to właściwie wyłącznie płyty w standardzie ATX. Płyty ATX nie pasują do starych obudów. Obudów ATX mini tower praktycznie nie ma, są tylko midi tower. Najtańsze obudowy midi tower ATX nie nadają się do płyt z Pentium II, bo Pentium II wystaje z płyty, jak nie przy mierząc kartridż z Nintendo, i nie mieści się pod zasilaczem. Na większości płyt ATX nie ma miejsca na pamięci SIMM, są tylko gniazda DIMM. Płyta ATX nie ma wejścia do klawiatury DIN tylko PS2 – na szczęście, można dokupić przejściówkę. Pentium II z wentylatorem wygląda jak silnik do kosiarzki i nie mieści się w kieszeni. I w końcu: nowe obudowy ATX midi tower wykonane są z blachy o tak ostrych krawędziach, że przed montażem trzeba sprawdzić, czy w domu znajduje się odpowiedni zapas plastrów opatrunkowych. To chyba wszystko.

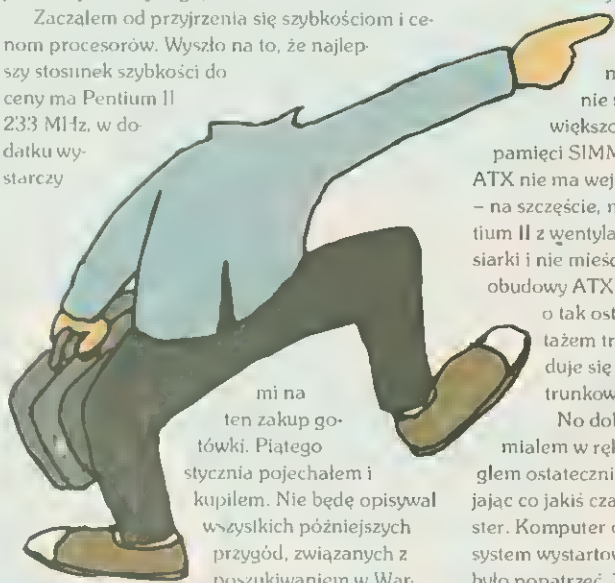
No dobrze. Już po półtora tygodnia miałem w ręku to, co było mi potrzebne i mogłem ostatecznie złożyć swój nowy sprzęt, naklejając co jakiś czas na kolejny palec kolejny plaster. Komputer odpalił od pierwszego podejścia, system wystartował jak należy, po prostu miło było popatrzeć. Tyle że zacząłem od DOS-u, bo

DOS wystartuje na każdym komputerze, w odróżnieniu od Windows 95. A jak już działał DOS, to od razu uruchomiłem też SysInfo z Norton Utilities – w końcu, po to kupuje się komputer, żeby sprawdzić, jak jest szybki. Pokazało 585. W porównaniu z 420, jakie miało moje Pentium 133, to szybciej – ale niewiele szybciej, spodziewałem się lepszego wyniku. Sprawdziłem, procesor był w porządku. Następnie zacząłem drażnić temat i napisałem krótki programik do testowania szybkości. I wiecie, co się okazało? Że ten programik (liczący rekurencyjnie liczby Fibonacciego) działa SZYBCIEJ na Pentium 133, niż na Pentium II 233. To nie jest błąd – kod 16-bitowy może być na Pentium II wykonywany dużo wolniej niż na zwykłym Pentium.

Ja wiem, że projektowanie procesora to szukanie kompromisu między różnymi, wzajemnie się wykluczającymi potrzebami. Wiem też, że konieczność zachowania przy projektowaniu nowych generacji procesorów zgodności z 8088 wisi Intelowi kulą u nogi. Będę jednak szczery – wisi mi to. Placąc 1200 zł za nowy procesor spodziewałem się, że będzie szybszy od dotychczasowego. Kiedy tak nie jest – czuję się zrobiony w balona.

Nacz. w st. spocz.

PS Bliższe szczegóły, sam program i jego źródło w C znajdziecie (z angielskim komentarzem) na mojej stronie <http://hpp.vr.pl>, tam też na razie umieszczam wyniki nadsyłane przez ludzi testujących swoje procesory moim programem.



mi na ten zakup gotówki. Piątego stycznia pojechałem i kupilem. Nie będę opisywał wszystkich późniejszych przygód, związanych z poszukiwaniem w War-

CD-ROM po polsku!

25zł Gry i zabawy dla najmłodszych 3 Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, teiris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki.	25zł Gry Platformówki Tajemnicze ścieżki, magiczne przedmioty, dzwonek, słowo i zasady...	25zł Gry Akcji Szybka, wartka akcja, strzelaniny, zasadzki... walczyć i wygrywać.	25zł Gry Wojenne Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki...	25zł Gry Karate 2 Dziesiątki emocjonujących walk z przeciwnikami świata żywego i fantazji.
25zł Bitwy Morskie Gry, których akcja rozgrywa się na wodzie: strategiczne, strzelanki, wojenne...	25zł Gry Kosmiczne Statki kosmiczne, broń laserowa, gwiazdne wojny, misje galaktyczne...	25zł Gry Przygodowe 2 Wspaniałe gry przygodowe, nieznanne kraje, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...	25zł Gry Sportowe 2 Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...	25zł Symulatory 2 Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...
25zł Bitwy Powietrzne Gry, których akcja rozgrywa się w powietrzu: strategiczne, strzelanki, wojenne...	25zł Gry Wyścigi 2 Formuła 1, gokarty, szybkie samochody oraz wyścigi konne.	25zł Programy i Gry dla Dzieci 3 Programy do nauki języków obcych, matematyki, mówiące książeczki, kolorowanki, gry.	25zł Język Angielski dla Najmłodszych Zestaw programów dla dzieci, nauka słów, zagadki, ćwiczenia, testy...	25zł Gry Strategiczne Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.
25zł Gry w Karty Poker, canasta, pasjansy i inne najbardziej znane gry w karty.	25zł Gry w Szachy Szachy komputerowe i tradycyjne, samouchy, partie mistrzów, zegary...	25zł Gry Edukacyjne Gry, które bawiąc uczą: matematyki, ortografii, alfabety, słówek i gramatyki, angielskiego, geografii, plastyki.	25zł Gry Fantasy Zamki, potwory, czary, lochy, baśnie i przygoda do wszystkiego przemieszane. Ciepły i magiczny świat fantazji.	25zł Język Angielski Pismo, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktando, ćwiczenia itp.

Redaguje zespół w składzie:
 Zgredaktor (redaktor prowadzący)
 g. Bóceveau (EKG)
 Ereclius Magnus (Gildia RPG)
 Kristoff (KS Gambler)
 Marcin Wichary (Klub DDT)
 col. Zgred Killer (Club Simulator)
 Zooliar (Klub 3D)
 Projekt graficzny (layouts):
 Piotr Kakiel

Za treść ogłoszeń
 (zwłaszcza w Club Simulator)
 redakcja nie odpowiada
 Redakcja zjada nie zamówione maszynopisy
 (i nie zwraca) oraz zastrzega sobie prawo do
 dokonywania edycji i skrótów
 (również o głowę)

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

U K A Z U J E S I Ę R A Z W M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY

DISKEDITOR DREAM TEAM	44
Grand Theft Auto (PC)	44
Pacific General (PC)	44
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (PC)	44
GILDIA RPG	46
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERALÓW	48
KS GAMBLER	50
CLUB SIMULATOR	51

ROZWIĄZANIA

Lands of Lore 2 - Guardians of Destiny (cz. 1)	52
Final Fantasy VII (PSX)	54

T&T

Beasts & Bumpkins (PC)	54
Gubble - wersja pełna (PC)	54
Gubble - wersja demo (PC)	55
Hercules: The Action Game (PC)	55
Jurassic War (PC)	55
I-War (PC)	55
Perfect Weapon (PC)	55

KONKURSY – ROZWIĄZANIA

Konkurs Hasbro	55
Olo i Bolo	55

Reakcje Redakcji	56
-------------------------------	----

FLIGHT UNLIMITED 2 (PC)

Naciśnij jednocześnie **Alt**, **Shift** i **A** - na ekranie zostaną wyświetlone granice strefy, nad którą musisz przelecieć, aby zaliczyć misję.

ARMORED FIST 2 (PC)

Podczas gry przytrzymaj wciśnięty klawisz **Backspace** i wstukaj **kyle**. Amunicja i paliwo zostaną uzupełnione, a uszkodzenia usunięte.

NA STOS HERETYKÓW!

Tak zapewne zakrzykną liczni miłośnicy Final Fantasy VII, po przeczytaniu recenzji w Gildii RPG. Tak, zgadza się - Gambler jest chyba jedynym pismem o grach, w którym zamieszczono krytykę tego słynnego „rolpleja”. Krytyka została dokonana z hardcorowego stanowiska, bronięcego ogniem elfickich luczników i Erectusa ciskającego fireballe. Gwoź wyjaśnienia: recenzja, opublikowana miesiąc temu w dziale PSX, była zdecydowanie mniej ekscentryczna, tj. wynosiła grę pod niebiosa.

W związku z rozszerzeniem (tylko w tym numerze) Gildii RPG i obecnością na naszych łamach kobylastego rozwiązania gry Lands of Lore 2, a także (nietypowo) wyników konkursów: Hasbro oraz Olo i Bolo ogłaszam, że ołchań pochłonęła kolejną ofiarę - w dzisiejszym wydaniu TeTe nie ma Klubu 3D.

Zgredaktor

QUAKE II – WERSJA PEŁNA (PC)

Wciśnij klawisz tyldy (**~**), aby dostać się do konsoli, i wstukaj:

give all - wszystkie przedmioty
 give health - 100 zdrowia
 give weapons - wszystkie typy broni
 give ammo - amunicja
 give armor - 200 zbroi
 god - God Mode
 noclip - przechodzenie przez ściany
 give quad damage - Quad Damage

Komenda **give all** nie daje niektórych przedmiotów. Aby je otrzymać, trzeba wstukać poniższe kody:

give airstrike marker
 - AirStrike Marker
 give blue key - Blue Key
 give red key - Red Key
 give security pass - Security Pass
 give commander's head
 - Commander's Head
 give power shield - Power Shield
 give armor shard - Armor Shard
 give combat armor - Combat Armor

HELLFIRE

- DODATEK

DO DIABŁO (PC)

Stwórz plik **command.txt** i wpisz w nim następujący tekst:

multitest;cowquest;theoquest;bardtest

Mozesz teraz korzystać z nowej postaci - z Barda (używa jednocześnie dwóch typów broni) - i z dwóch nowych questów.

NUCLEAR STRIKE (PC)

Wstukaj poniższe kody tam, gdzie podaje się hasło do poziomu:

UNLEADED - nie kończące się paliwo...
 GUNSRUS - ...amunicja
 CHAINMAIL - ...i pancerz.
 EAGLEEYE - tryb zwiadowczy: nikt nie strzela.
 OLDSCHOOL - wiosk z góry.
 SHARK BAIT - wystrzel pocisk w ziemię...
 CHEESYPOOF - nie kończące się paliwo, amunicja i pancerz.

DISKEDITOR DREAM TEAM

KÓŁKO WETERANÓW

Grand Theft Auto (PC)

Patrz także: 02/98.

W podkatalogu **GTADATA**, w pliku **MISSION.INI** znajdują się dane wszystkich misji w grze. Jest to zwykły plik tekstowy, jednak ze względu na jego dość duże rozmiary (ponad 1,2 MB) nie każdy edytor może sobie z nim poradzić.

Informacje o każdej misji rozpoczynają się od liczby w nawiasie kwadratowym. Oto spis misji i odpowiadających im wartości-identyfikatorów:

Identyfikator	Misja	[103]	San Andreas 2: Tequila Slammer
[1]	Liberty City 1: Gangsta Bang	[1101]	San Andreas: deathmatch
[2]	Liberty City 2: Heist	[1102]-[1104]	San Andreas: wyścigi
	Almighty	[202]	Vice City 1: Rent Cop
[1001]	Liberty City: deathmatch		Blues
[1002]-[1004]	Liberty City: wyścigi	[203]	Vice City 2: Blasta Rasta
[102]	San Andreas 1: Mandarrn	[1201]	Vice City: deathmatch
	Mayhem	[1202]-[1204]	Vice City: wyścigi

Po identyfikacji mamy dwie linijki opisujące ogólne parametry misji, a dalej poszczególne obiekty znajdujące się na mapce - zaparkowane samochody, budki telefoniczne, skrzynki z dodatkami itp. Potem, po linijce „-1”, umieszczone są „pizelaczniki” - głównie dotyczące wykonywanych zleceń. Druga linijka „-1” kończy opis danej misji.

POLICJA

Druga linijka dla każdej misji to „100 1 1 1 1 0” lub „150 1 1 1 1 0”. Wystarczy zamienić ostatnią jedynekę na zero, aby pozbyć się policji z miasta.

SAMOCHOBY

Linijki z informacjami o zaparkowanych samochodach znajdują się w pierwszej sekcji (przed pierwszym wystąpieniem „-1”) i wyglądają mniej więcej tak:

293 1 (106,119,4) PARKED 31 0

Pierwsza liczba to numer wyrażenia - w tym wypadku nie mający większego znaczenia (można wpisać np. 999). Nie wiem, za co odpowiada druga liczba, ale można ją nawet pominąć.

Trzy liczby w nawiasie określają pozycję samochodu. Pierwsze dwie (X i Y) powinny zawierać się w przedziale od 0 do 255, trzecia to pozycja w pionie (Z) i wynosi zazwyczaj 4. Warto znaleźć linijkę z napisem „PLAYER” - jest tam zapisane położenie gracza po rozpoczęciu gry.

Przedostatnia liczba to rodzaj samochodu - należy go wybrać z poniższej tabelki. Ostatnia wartość to strona, w którą samochód jest zwrócony. Jest to liczba od 0 do 1023, 0 oznacza „w dół”, 258 „w prawo”, 512 „do góry”, 768 „w lewo”, inne wartości to kierunki pośrednie.

Lista samochodów:

Numer	Samochód	Liberty City	San Andreas	Vice City
B1	29 Special	-	-	-
19	4 X 4	-	-	-
5	Ambulance	-	-	-
0	Beast GTS	-	-	-
53	Beast GTS	-	-	-
3	Bike	-	-	-
13	Boat (t)	-	-	-
78	Brigham	-	-	-
1	Bug	-	-	-
31	Bulldog	-	-	-
43	Bus	-	-	-
34	Challenger	-	-	-
88	Chopper (t)	-	-	-
60	Classic	-	-	-
9	Coach	-	-	-
29	Cosie	-	-	-
2	Counthash	-	-	-
77	F-19	-	-	-
42	Fire Truck	-	-	-
83	Flame	-	-	-
83	Hotrod	-	-	-
28	Impaler	-	-	-
87	Impaler	-	-	-
17	Itali	-	-	-
82	Itali GTB	-	-	-
66	Itali GTO	-	-	-
7	Juggernaut	-	-	-
26	Jugular	-	-	-
75	LeBonham	-	-	-
35	Limousine	-	-	-
86	Limousine	-	-	-
51	Love Wagon	-	-	-
55	Mamba	-	-	-
47	Model Car (t)	-	-	-
71	Monster Bug	-	-	-
18	Mundano	-	-	-
54	Mundano	-	-	-
73	Panther	-	-	-
14	Penetrator	-	-	-
74	Penetrator	-	-	-
27	Pickup	-	-	-
85	Pickup	-	-	-
62	Pojka	-	-	-
28	Pojka Tuibo	-	-	-

58	Portsmouth	-	-	-
70	Regal	-	-	-
6	Repair Van	-	-	-
50	Roadster	-	-	-
61	Speeder	-	-	-
4	Squad Car	-	-	-
21	Stallion	-	-	-
76	Stinger	-	-	-
79	Stinger Z29	-	-	-
41	Superbike	-	-	-
37	Tank	-	-	-
44	Tanker	-	-	-
22	Taxi	-	-	-
72	Thunderhead	-	-	-
11	Train (t)	-	-	-
12	Tram (t)	-	-	-
46	Transit Van	-	-	-
45	TV Van	-	-	-
64	Vulture	-	-	-

SKRZYNKI

Aby dodać skrzynkę, należy w pierwszej sekcji (przed wystąpieniem „-1”) umieścić taką linijkę:

276 1 (140,25,4) POWERUP 1 99

Pierwsza liczba to numer wyrażenia - w tym wypadku ma on o wiele większe znaczenie niż dla samochodów. Musi być unikatowy (nie może się powtarzać z żadnym innym) i należy go zapamiętać (dlaczego - o tym później). Opcjonalna jedynka i położenie zapisywane są w taki sam sposób. Przedostatnia wartość to typ skrzynki.

1	pistolet	11	zwiększenie mnożnika
2	broń maszynowa	12	karta wyjścia z więzienia
3	wyzłutnia rakiet	13	dodatkowe życie
4	miotacz ognia	14	informacja
6	przyspieszenie samochodu	15	dodatkowe życie (z innym
9	przekupienie policji		dźwiękiem)
10	kamizelka kuloodporna		

Końcowa liczba ma różne znaczenie w zależności od tego, w którym przedziale znajduje się jej wartość:

0..99	liczba amunicji
100	nieskończone „frenzy”
101 i większe	„frenzy” ograniczone czasowo (np. dla 10000 to 395 sekund)

Ale to nie wszystko. Aby uaktywnić daną skrzynkę, należy przejść do drugiej sekcji (po linijce „-1”) i wpisać linijkę:

999 POWERUP ON 276 0 0 0 0

Ważne, aby druga liczba była równa pierwszej z poprzedniej linijki. Wtedy wszystko będzie OK.

Zachęcamy do dokładnego przebadania pliku **MISSION.INI**. Można znaleźć tam dużo więcej ciekawych rzeczy lub nawet stworzyć własne misje!

Marcin Wichary/jimMidnite

Pacific General (PC)

Patrz także: 12/97.

Edytujemy pliki o rozszerzeniu **.SVG** w podkatalogu **SAVE**. Aby zmienić podstawowe dane dotyczące rozgrywki, należy znaleźć odpowiedni offset. Najpierw trzeba zapamiętać trzy wartości pod następującymi offsetami:

00h	X - poziomy rozmiar mapy (2 bajty)
02h	Y - pionowy rozmiar mapy (2 bajty)
04h	N - liczba miejsc na mapie (2 bajty)

Teraz obliczamy wartość następującego wyrażenia: $B \cdot N \cdot T \cdot 37 \cdot X \cdot Y \cdot 99$. I to nasz szukany offset - zakładamy, że od teraz to „00h” i mamy

•02h	państwo osi (1 bajt, możliwe wartości w tabelce pod koniec poprawki)
•03h	państwo aliantów (jw.)
•26h	punkty prestiżu (2 bajty)
•32h	posiłki (1 bajt)
•3Eh	maks. transport (1 bajt)

Aby zmienić dane jednostki, należy poszukać jej nazwy (np. 7th F4F Wildcat). Przyjmujemy, że pierwsza litera nazwy to offset „00h”.

Offset:	
•28h	narodowość (1 bajt, zwróć do poprzedniej tabelki)
•2Bh	rodzaj transportu (2 bajty; w klubie DDT w numerze grudniowym możesz sprawdzić, jak znaleźć odpowiedni numer jednostki)
•2Dh	rodzaj drugiego transportu (jw.)
•3Ah	czy jednostka jest przewożona? (00h - nie, 01h - tak)
•3Dh	czy jednostka jest okopana? (jw.)
•3Fh	doświadczenie (2 bajty, niższy • 100 • starszy)
•BFh	kierunek (00h - lewo, 01h - prawo)
•C3h	liczba zlikwidowanych przeciwników (2 bajty)

Lista występujących w grze państw:

00h	Australia	09h	Germany	12h	New Zealand	18h	Sweden
01h	Colonial French	0Ah	Hong Kong	13h	Norway	1Ch	USA
02h	Balkans	0Bh	India	14h	Philippines	1Dh	United Kingdom
03h	Canada	0Ch	Iraq	15h	Poland	1Eh	Vichy France
04h	China	0Dh	Italy	16h	Portugal		
05h	Denmark	0Eh	Japan	17h	Russia		
06h	Colonial British	0Fh	Latin America	18h	Southwest Pacific		
07h	Finland	10h	Low Countries	19h	South Africa		
08h	France	11h	Mongolia	1Ah	Spain		

Mordor

X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (PC)

Patrz także: 8/97, 11/97, 12/97.

Wraz z dodatkiem Balance of Power pojawił się drugi plik **Z_XVT__EXE** (w podkatalogu **BalanceOfPower**). Niestety, jego struktura zmieniła się tak bardzo, że nie wystarczy już



prosie przesuniecie ofisetow (jak dla 3D upgrade). Dlatego podaje pelna, uaktualniona liste statekow i broni.

PARAMETRY STATKOW

Modyfikujemy plik **Z_XVT_EXE** Z podanej nizej listy nalezzy wybrac zadaný statek i odpowiadajacy mu ofiset. Uwaga! Offsety sa prawidlowe dla pliku o dlugosci 1405952 bajtów. W wypadku innej wersji zbioru trzeba wyszukać statek według jego sygnaturki. Dokonane zmiany dotyczą WSZYSTKICH stateków danego typu (także przeciwnika!).

Offset	Sygnatura	Rodzaj statku	Nazwa statku
11A162h	A-W	a	A-Wing
11AE6Fh	GUN	a	Assault Gunboat
11B475h	ATR	a	Assault Transport
11E0A1h	R&D FC	c	Asteroid Hangar
11E1A2h	LAS BAT	c	Asteroid Laser Battery
11E2A3h	W LNCHR	c	Asteroid Warhead Launcher
11A263h	B-W	a	B-Wing
11B27Fh	FRT	b	Bulk Freighter
11CF90h	CRS	c	Calamari Cruiser
11BF90h	CARG	b	Cargo Ferry
11CB8Ch	CRKC	c	Cariack Cruiser
11B778h	CUV	a	Combat Utility Vehicle
11B879h	CN/A	b	Container Class A
11B97Ah	CN/B	b	Container Class B
11BA7Bh	CN/C	b	Container Class C
11B87Ch	CN/D	b	Container Class D
11D896h	CN/E	b	Container Class E
11D697h	CN/F	b	Container Class F
11D798h	CN/G	b	Container Class G
11D899h	CN/H	b	Container Class H
11D99Ah	CN/I	b	Container Class I
11C182h	CTRNS	b	Container Transport
11C887h	CRV	b	Coriellian Corvette
11C485h	CORT	b	Coriellian Transport
11CE8Fh	DREAD	c	Dreadnaught
11CDBEh	ESC	c	Escort Carrier
11B071h	E/S	a	Escort Shuttle
11B576h	ETR	a	Escort Transport
11BCTDh	HLF	a	Heavy Lifter
11D394h	ISD	c	Imperial Star Destroyer
11D192h	INT	c	Interdictor
11D091h	CRL	c	Lt. Calamari Cruiser
11AA6Bh	MIS	a	Missile Boat
11C788h	M/CRV	b	Modified Corvette
11C98Ah	M/FRG	c	Modified Frigate
11C081h	CNVYR	b	Modular Conveyor
11C384h	MUTR	b	Muirian Transport
11C889h	FRG	c	Nebulon B Frigate
11CA8Bh	LINER	c	Passenger Liner
11AD6Eh	R-41	a	R-41 Starliner
11B273h	SCT	a	Scout Craft
11AF70h	SHU	a	Shuttle
11B374h	TRN	a	Stormtrooper Transport
11CC8Dh	STRKC	c	Strike Cruiser
11D485h	SSD	c	Super Star Destroyer
11B172h	SPC	a	System Patrol Craft
11AB8Ch	T-W	a	T-Wing
11A837h	T/A	a	TIE Advanced
11A568h	T/B	a	TIE Bomber
11A768h	T/D	a	TIE Defender
11A364h	T/F	a	TIE Fighter
11A465h	T/I	a	TIE Interceptor
11B677h	TUG	a	Utility Tug
11D293h	VSD	c	Victory Star Destroyer
11F60h	X-W	a	X-Wing
11DA98h	PLT/1	c	XQ1 Platform
11DB9Ch	PLT/2	c	XQ2 Platform
11DC9Dh	PLT/3	c	XQ3 Platform
11DD9Eh	PLT/4	c	XQ4 Platform
11DE9Fh	PLT/5	c	XQ5 Platform
11DFA0h	PLT/6	c	XQ6 Platform
11E3A4h	FAC/1	c	X7 Factory
11A081h	Y-W	a	Y-Wing
11AC8Dh	Z-95	a	Z-95 Headhunter

Zakładając, że znaleziony ofiset to *00h, mamy:

- 11h hyperdrive (00h - nie ma, 01h - jest)
- 12h shields system (jw.)
- 13h shield rating (2 bajty; wartość pomnożona przez 3,125)
- 19h hull rating (2 bajty; wartość pomnożona przez ok. 6,667)

Dwie powyższe wartości są dodatkowo pomnożone przez 4 dla stateków typu „b” lub przez 8 dla stateków typu „c”

- 23h speed (2 bajty; w pliku pomnożona przez 2,25, tzn. 100 = 225)
- 25h acceleration (2 bajty; również pomnożona przez 2,25)
- CCh countermeasures (1 bajt)
- 2Eh roll (1 bajt)
- 30h pitch (1 bajt)

Aby obliczyć wartość „maneuverability” z obu powyższych liczb, należy posłużyć się wzorem (roll+pitch)*1,337*0,5.

- 50h warhead load (1 bajt)

Powyższa liczba określa liczbę rakiet w jednej wyrzutni - liczba wyrzutni zawarta jest pod ofisetem *4Eh (lecz nie radzę jej zmieniać). Dopuszczalna liczba rakiet dla statku gracza to 9. •35h rodzaj kokpitu (do wyboru są następujące wartości: XWING, YWING, AWING, BWING, TIEFR, TIENT, TIEBMB, TIEADV, TIEDLX, MISBOAT, Z95, GUNBOAT).

PARAMETRY BRONI

Aby zmienić parametry broni, należy ją najpierw odszukać w tabelce:

Moc	Szybkość	Energia	Nazwa broni
117DB8h	117E18h	117E48h	Rebel Laser Cannons (50% mocy)
117DBCh	117E1Ah	117E4Ah	Rebel Laser Cannons (100% mocy)
117DC0h	117E1Ch	117E4Ch	Imperial Laser Cannons (50% mocy)
117DC4h	117E1Eh	117E4Eh	Imperial Laser Cannons (100% mocy)
117DC8h	117E20h	117E50h	Ion Cannons (50% mocy)
117DCCCh	117E22h	117E52h	Ion Cannons (100% mocy)
117DD0h	117E24h	117E54h	Proton Torpedoes
117DE4h	117E2Eh	117E5Eh	Advanced Proton Torpedoes
117DD4h	117E28h	117E56h	Concussion Missiles
117DE8h	117E30h	117E60h	Advanced Concussion Missiles
117DF0h	117E34h	117E64h	Heavy Rockets
117DECh	117E32h	117E82h	Space Bombs
117DF4h	117E38h	117E66h	Magnetic Pulse
117DFBh	117E38h	117E68h	Ion Pulse

Wszystkie dane zajmują po dwa bajty. Szybkość podana jest w MGLT, natomiast energia to po prostu czas, w jakim dana broń „żyje” (w sekundach).

Marcin Wichary/jiMidnight

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE

Tytuł	Plik(l)	Co znaleźliśmy
Battle Arena Toshinden 2	BITMAPS\IMAGES.PAK	.GIF (grafika)
Constructor	LFX\DATA.FIL	WAV (dźwięki)
	GFX\DATA.FIL	.FLC, .FLI (animacje)
Dark Reign	DARK\SNDFX\SOUNDS.FTG	WAV (dźwięki)
	DARK\SHELL\SOUNDS.FTG	WAV (dźwięki)
Earth 2140	MENU.WD	PCX (grafika)
Hexen II	DATA\PAK0.PAK	WAV (dźwięki), MID (muzyka)
	DATA\PAK1.PAK	WAV (dźwięki), MID (muzyka)
Imperialism	DATA\WAVE.GOB	WAV (dźwięki)
Liga Polska Manager '97 (demo)	LIGA97.EXE	BMP (grafika)
Magelayer	MAGE.VPK	WAV (dźwięki)
Mortal Kombat Trilogy	SOUND*SND	WAV (dźwięki)
	SOUND2*SND	WAV (dźwięki)
Quake II Test	BASEQ2\PAK0.PAK	PCX (grafika), WAV (dźwięki)
Take No Prisoners	TNP.VPK	WAV (dźwięki)
Uprising	UPRISING.CLN	BMP (grafika), WAV (dźwięki)
War, Inc.	BIGFLC.GUT	FLC (animacje)
	SOUND.GUT	WAV (dźwięki)
	WARINC.GUT	FLC (animacje), PCX (grafika)
Wing Commander IV	MUSIC7.TRE	WAV (muzyka)

W zbieraniu informacji do tej części tabelki brali udział: **Maciej Machela**, **Maciej Szot** i **Złomas**. Dziękuję!

GAMEHACK - CZARODZIEJ W OKIENKACH

W końcu doczekaliśmy się odpowiednika znakomitego Game Wizarda, działającego pod Windows 95! Ponieważ wielu z Was mogło nigdy nie używać Game Wizarda (uniwersalnego trenera, umożliwiającego „ulepszanie” większości gier), podam dokładny przepis na korzystanie z GameHacka.

Gdy instalujemy i uruchomimy program, ukazuje się nam gustowne okienko. Od czego zacząć? Podobnie jak w Game Wizardzie, musimy melodą „zmien i przeszukaj” znaleźć odpowiedni adres. Uruchamiamy więc grę, rozpoczynamy ją i zapamiętujemy wartość parametru, który chcemy zmienić. Później wводим do GameHacka, jeżeli nie możemy tego uczynić zwykłymi metodami (Alt + Tab lub Ctrl + Esc), zawsze możemy wcisnąć Ctrl + Shift + G.

Najpierw wciśniamy przycisk Process, aby zidentyfikować proces odpowiedzialny za naszą grę. W większości wypadków jego nazwa będzie identyczna lub podobna do nazwy pliku EXE uruchamiającego program. W przypadku gier DOS-owych (tak, również takie można „wspomagać”) identyfikator procesu to WINOLDAP.

Potem wybieramy opcję First i podajemy zapamiętaną wartość. Należy również określić typ liczby - mamy do wyboru cztery rodzaje całkowite (od 1 do 8 bajtów) i dwa zmiennoprzecinkowe. Te ostatnie są słowne tylko w wyjątkowych przypadkach i nie warto sobie nimi zawracać głowy. Tak więc pozostaje tylko określenie „rozmiaru” liczby. Jeśli przyjmuje ona male wartości (do 255, np. liczba kredytów, życie) to wybieramy typ „1 byte”. Jeśli nieco większe (rzędu kilku tysięcy, lecz nie przekraczające 65535) - „2 bytes”. W przeciwnym wypadku - „4 bytes” (taki rodzaj występuje najczęściej). Tylko dla ogromnych liczb (miliardów lub bilionów) należy wybrać „8 bytes”, lecz takie przypadki rzadko występują.

Potem wciśniamy do gry i staramy się jakoś zmienić interesującą nas liczbę (np. zabić się, gdy chodzi o życie). Uaktywniamy GameHacka i wciśniamy Next. Program przeszuka teraz wszystkie adresy, które zmieniły się w podany przez nas sposób. Należy postępować tak do czasu, aż liczba znalezionych adresów będzie bardzo mała (najlepiej jeden). Potem przenosimy wyszukaną pozycję, opisujemy ją i już możemy dowolnie modyfikować jej wartość.

Niestety, wersja shareware GameHacka nie umożliwia odczytywania zapisanych na twardy dysk adresów ani „zamrażania” wartości (utrzymywania jej cały czas na takim samym poziomie - np. dla energii). Mimo to program jest bardzo przydatny.

Testowałem GameHacka z różnymi grami (m.in. Grand Theft Auto, Raiden 2 i Take No Prisoners) i w większości wypadków wzorowo spełniał swoje zadanie. Jedynym „mankamentem” było powiększanie przez Windows pliku pamięci wirtualnej do monstrualnych rozmiarów (i w rezultacie znaczne spowolnienie działania systemu), gdy program odnajdywał kilka(naście) tysięcy adresów. Radzę więc unikać „łatwych” wartości typu 0 lub 255 - liczba znalezionych adresów wzrasta wtedy niezmierzennie.

Wszystkim zainteresowanym podaję także, zresztą bardzo łatwy do zapamiętania, adres internetowy www.gamehack.com. Warto go gdzieś zanotować, gdyż nawet poszukiwanie za pomocą specjalnych serwisów może się okazać nie takie proste. Powód - istnieje wiele programów o nazwie GameHack! Sam naliczyłem cztery.

Oczywiście, będę się też starał, aby w zestawie DDTpack znalazło się zawsze miejsce na najnowszą edycję GameHacka - w tej chwili jest to wersja 1.0.

Marcin Wichary

mwichary@friko2.onet.pl

mwichary@polbox.com





Witam w kolejnym odcinku Gildii RPG. W tym miesiącu przedstawiam dwie gry: Ultima Online i Final Fantasy VII. Wyjątkowo dostaliśmy dwie kolumny, zmieściła się więc i subryczka Diablo Cave (bardzo popularna się ziobila ta nasza jaskinia).

Diablo Cave

Cieszę się, że pomysł Diablo Cave okazał się strzałem w dziesiątkę. Mam też nadzieję, że będziemy mieli coraz więcej tematów w związku z wejściem na rynek Hellfire - ta gra wprowadza pewne nowe rozwiązania. Jednak to przykre, że niektórzy z Was nadsyłają do Diablo Cave statystyki potworów, „zcheatowanych” postaci. Można się kłócić, czy możliwe jest legalne pozyskanie pewnych przedmiotów (np. Obsidian Amulet of Zodiac), ale są sprawy ewidentne. Jeżeli jeden z Czytelników podaje parametry swojego bohatera oraz wylicza wszystkie przedmioty będące w jego posiadaniu, to za pomocą prostego dodawania łatwo policzyć, że bohater został „nadmuchany”.

Pierwszy przykład z brzegu: czarodziej może mieć maximum siły 45, do tego dochodzą trzy zodiakalne przedmioty (+60 w sumie), miecz, który dodaje +5 siły - razem wychodzi, że bohater musi mieć 110 siły, a autor podając jego statystyki pisze „Strength - 320”. Skąd mu się to wzięło? Tak więc starajcie się do Diablo Cave przysyłać statystyki prawdziwych, uczciwych bohaterów.

I.

Gdy otworzyłem najnowszego Gamlera (1/98) zauważyłem, że na złotych stronach pojawił się emanujący magiczną siłą napis „DIABLO CAVE”. Od razu zabrałem się za lekturę tego tekstu. Z przykrością stwierdziłem, że po raz kolejny mój list nie znalazł się na łamach Waszego pisma. Ale to nie jest ważne. Chciałbym tu poruszyć całkiem inny problem. Zwracam się do Ciebie, o Wszzechwiedzący Erectusie, z pytaniem następującej treści: Czy do Diablo Cave mają wstęp cheaterowi bohaterowie? Jeśli Twoja odpowiedź brzmi „nie”, to jak wytłumaczysz wypowiedź niejakiego Jarka, którego wojownik - Asmodeusz - był przedstawiony na stronie Gildii (cytuje: „Walczy także unikalnym mieczem The Grandfather - normalnie dwuręczny, jednoręczny...”). Mam nadzieję, że tym razem odpowiedź na mój list zostanie umieszczona na łamach Gamlera i nie pozostanie bez echa. Na koniec chciałbym Ci życzyć, Wielki Erectusie, abyś żył długo lub ewentualnie szybko odszedł w zaświaty za sprawą celnie wymierzzonego ciosu miecza, którego właścicielem jest

Lord KedaR (lkedar@polbox.com)

No, tym razem list znalazł się na łamach. O cheatach napisałem we wstępie do Diablo Cave i mam nadzieję, że uda nam się uniknąć publikowania oszukańczych bohaterów. Niestety, w wypadkach wątpliwych (np. ktoś dysponuje dwoma takimi samymi zodiakalnymi pierścieniami i domyślił się, że miał jeden, ale go sobie „pomnożył”) zawsze trzeba udowodnić winę, a nie niewinność. W końcu istnieje prawdopodobieństwo znalezienia dwóch takich samych, bardzo dobrych pierścieni.

II.

Śmierć spotka tego nieczemnika, który podle i cheatersko zabił moją postać, nie oddawszy mi rzeczy (cały plecak: 4 pierścienie dające duże odporności + moja Łaska), a nawet nie wskrzesiwszy mnie! Chamstwo i zniewaga!

Valpurgius (valpurg@friko.onet.pl)

Valpurgius Home-Page: <http://friko.onet.pl/bb/valpurg>

III.

Witam Was, o wielcy RPG-owcy. Właśnie wyszedłem z mrocznych lochów, a oczy me po raz pierwszy urzały coś innego niż blask monitora. Efektem tego jest mój mag (Kashoh) na 40. poziomie doświadczenia, dobrze wyszkolony, ale ze słabym wyposażeniem. Oto jego charakterystyka: Siła 137 (45), Magia 317 (250), Zręczność 152 (85), Żywoćność 162 (80), AC: 148. To hit: 215%, Damage: 64-87, Resist all: max, Life: 257, Mana: 756.

Posiada on Veil of Steel (AC 18, Dur 60, Resist all 50%, -20% Light Radius, +60% armor, mana -30, +15 Strength, +15 Vitality). Obsidian plate of the stars (AC 50, Dur 75, Resist all 39%, +10 to all), King's sword of vampires (Dam 4-13, Dur 50, to hit 91%, +158% damage, hit steals 5% mana), Stromshield (AC 40, +4 damage from enemies, +10 Strength, indestructible, fast block), Amulet of the Zodiac (+20 to all), Dragon's Ring of the Zodiac (mana +59, +20 to all), Dragon's Ring of the Zodiac (mana +56, +17 to all).

Jak przystało na maga, prawie nie używa broni białej, wystarcza mu w zupełności czar Fireball (lv 15, 473-682 Dam), a w razie czego używa Apocaly

pse (lv 2, mana 144, 40-240 Dam), ale nie z różdżki, tylko wyuczonej z księgi [nie wyjawię, gdzie znaleźć księgę z czarem Apocalypse, aby nie psuć Wam niespodzianki, ja w każdym razie miałem ogromną - E.M.]. Oprócz tego Kashoh ma większość czarów rozwiniętych do 15. poziomu. Z zaklęć 4. poziomu ma też Golem, Blood Star, Nova, Teleport, Bone Spirit. W chwili obecnej grywał tylko na poziomie Hell, ale jest on za prosty. Większość potworów ginie po maksymalnie dwóch stizalach. Uważam, że na Hell najłatwiej gra się wojownikem, gdyż jest sporo potworów niewiażliwych na magię, ogień i błyskawice. Ale od czego jest Apocalypse.

Kamil Polaków (Kashon@polbox.com)

IV.

Alicja i Krzysztof Dykowie przysłali do Gildii spis 49 unikalnych przedmiotów. Postanowiłem na razie przedstawić Wam te, na które sam nigdy nie trafiłem.

- Demonspike Coat (armor) - AC 100, indestructible, -6 damage from enemies, +10 Strength, resist fire 50%.
- The Cnium Bashet (maul) - Damage 6-20, indestructible, adds 20 points to damage, +15 Strength, mana -150, resist all 5%.
- Naj's Light Plate (armor) - AC 47, Dur 75, no strength requirement, +5 Magic, mana +20, resist all 20%, spells are increased 1 level.
- Messerschmidt's Reaver (axe) - Damage 12-30, Dur 75, +200% Damage, adds 15 points to damage, +5 to all, HP -30, fire hit damage 2-12.
- Naj's Puzzler (staff) - Damage 4-8, Dur 35, +20 Magic, +10 Dexterity, resist all 20%, 57 Teleport Charges, HP -25.
- Mindcry (staff) - Damage 6-12, Dur 55, no strength requirement, +15 Magic, 69 Guardians Charges, resist all 15%, spells are increased 1 level.

Listy

I.

Mam kilka pytań:

1. Czy Swords of Xeen, to Might & Magic 6?
2. Kiedy napisiecie coś więcej o Ultima Online?
3. Czy oprócz Warhammer: SoHR istnieje inna gra w świecie Warhammera?

Michał Wołański

Swords of Xeen to dodatek przygotowany przez firmę New World Computing z okazji wydania kompletnej serii na CD. Nie jest to, broń Boże, M&M 6 (o tej grze możecie przeczytać na str. 13). Swords of Xeen wykorzystywała identyczny engine co część czwarta i piąta, różniła się jednak znacząco stopniem trudności. Można powiedzieć, że był (i jest) to produkt dla bardzo doświadczonych graczy.

O grze Ultima Online piszę w tym odcinku Gildii. Jeżeli chodzi o Warhammera, to nie słyszałem o innej grze komputerowej niż Shadow of the Horned Rat. Natomiast o świecie Warhammera 40,000 opowiada gra Final Liberation.

II.

Ach, co tu gadać (...) jestem nie mniej wszechpotężny niż Ty. Ale nie o tym chciałem napisać. Jak Ci zapewne wiadomo, dnia pańskiego 24.12.1997, jak co roku zresztą, odbyła się pewna uroczystość zwana też przez niektórych Wigilią (or something?). Wieczorem cała moja ekhm... nietypowa rodzinka zasiadła do wieczerzy i wszystko byłoby nawet w porządku, gdyby nie pewien drobny szczegół. Mianowicie na stole zamiast karpia leżał faszerowany mój wujek, z którym mama pokłóciła się w ubiegłym miesiącu. A kuzyn, który stroił sobie żarty z babci, stał w kąciku zmieniony w choinkę i przybrany bombkami. A muszę Ci powiedzieć, że z moją babcią nie ma żartów. Jest przewodniczącą RRC, czyli Ruchu Równouprawnienia Czarownic. Ale o czym to ja... Aha... no więc pomimo tak ciekawie przygotowanych dań i równie dziwnej choinki, w domu panowała świąteczna atmosfera. Wszyscy śpiewali kolędy, jedli (no może oprócz mnie) i pili. Lecz kiedy ich bizuchy wieszcze były pełne [pełne wujka? - E.M.] nadszedł mój ulubiony moment, rozpakowywanie prezentów.

Mamie kupiłem książkę kucharską, babci nową kurczkę, a siostrze, która jako jedyna wydaje się stereotypowa, płytę kompaktową Kenny G. Sam zaś z niepokojem zabrałem się do rozdzielania przeznaczonej dla mnie paczki. Kiedy nadszedł wreszcie ten wielkopomysłowy moment i udało mi się przedzielić przez wszystkie okalające ją papiery, moim oczom ukazała się gra. Gra moich marzeń - Lands of Lore 2: Guardians of Destiny. Ta sama, o którą prosiłem St. Nikolasa [dalej Autor listu opowiada o swoich wrażeniach z gry i prosi o pomoc w jej przejściu - E.M.]. Pomóż mi Arcymagu, bo nie ręczę, w co się zmienię. Oho! Idzie moja babcia. Kazala mi już iść spać, a ja dalej piszę. Mając wzgląd na jej umiejętności, dochodzę do wniosku, że muszę konczyć. O, mój Babciu, weź ten róg z mojej twarzy. Obiecuję, że już nie będę. Babciu!

Skromny pomocnik Luthera: Raf

Mam nadzieję, że Ty i Twoja rodzina utrzymujecie ścisłe i zazyle stosunki z Addamsami i Hogbenami. Na pewno świetnie się rozumiecie. Rozwiązanie do LoL 2 publikujemy na str. 52. Pozdrów Babcię!

III.

Mam duży dylemat natury moralnej. Szukam bowiem następujących gier: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn i The Dark Queen of Krynn. Żadna z nich nie jest dostępna w Polsce w sposób legalny, a producenci, firma SSI odmawia jakichkolwiek informacji. Zaznaczam, że są to gry z początku lat 90. Mają wielką rzeszę fanów na świecie, bo są osadzone w światach AD&D Dragonlance firmy TSR. Te gry przeżywają teraz wzrost popularności, ponieważ, dzięki wydawnictwu Zysk i S-ka, ukazały się w Polsce książki z tej serii (jak dotąd wydano 15 z ponad 60). Poradźcie mi, co mam robić. Kupić u pirata? (!!!), obejść się smakiem?, czy dalej szukać pomocy? Mam co prawda dostęp do jednej z tych gier, bo kolega przywiózł ją z Anglii cztery lata temu, ale ja chcę mieć ORYGINAŁ. Mam już kilka gier, które kupiłem, m.in.: Heroes of Might and Magic II, Lords of the Realm II, Master of Orion II, Steel Panthers II. Przyzwyczailiśmy się już do posiadania legalnego oprogramowania (mam również legalne Windows 95, Works 4.0 i kilkanaście tytułów multimedialnych). Poradźcie więc uczciwego człowieka i powiedzcie, co mam robić? Z poważaniem

Kuba

Mam dla Ciebie dwie wiadomości, dobrą i złą. Dobra jest taka, firma SSI wydała zestaw wszystkich dwunastu (!) gier role-playing, których akcja toczy się w świecie Forgotten Realms. To piękne, 4-kompaktowe wydanie specjalne zawiera też demo do Blood & Magic. W dodatku cena tego zestawu wynosi tyle, co jednej nowej gry. A teraz zła wiadomość: w Polsce nikt tych gier nie sprzedawał i raczej sprzedawać nie będzie (to pozycja dla koneserów czy kolekcjonerów). Mogę Ci jedynie poradzić, żebyś skorzystał z karty kredytowej (jeśli nie masz, poproś rodziców lub znajomych) i zamówił ten zestaw w USA. Możesz też spróbować skontaktować się z polskimi firmami i spytać, czy nie sprowadzą takiego zestawu specjalnie dla Ciebie (choć wątpię, żeby się udało). Najlepiej skontaktuj się z firmą Interplay (www.interplay.com).

IV.

Pod wpływem Twojej wypowiedzi na łamach Gildii 12/97 postanowiłem napisać i podzielić się swoimi uwagami o Diablo i innych RPG (rozważania na temat Diablo na razie wyciąłem, być może opublikujemy je w następnym odcinku Diablo Cave - E.M.J.). Ale od początku... Moja przygoda z rozrywką komputerową rozpoczęła się we wczesnych latach studenckich. Te pierwsze gry, to platformówki i strzelanki. Moją pierwszą grą role-playing była druga część Elviry. Niestety, nie doceniłem gatunku i przestałem w to grać po kilku (może kilkunastu) minutach. W tym samym mniej więcej czasie kumpel pokazał mi Lands of Lore. I znowu stwierdziłem, że to nie dla mnie (teraz wiem, jak bardzo zgrzeszyłem). Wreszcie po roku stwierdziłem, że skoro tak wielu ludzi (w tym moich przyjaciół) gra w te gry, to i ja mogę spróbować.

Jak postanowiłem, tak zrobiłem. Odwiedziłem wielu znajomych, a potem usiadłem przed swoim komputerem, próbując uruchomić to, co udało mi się zdobyć. Gdy przebrnąłem przez wszystkie setupy, moim oczom ukazał się tytuł: Dungeon Master II - The Legend of Skullkeep. Tak, ta gra zasługuje na wyróżnienie. Pochłonięła mnie doszczętnie. Nieraz zdarzało się, że kończyłem grać wraz ze wschodem słońca. Starałem się maksymalnie wyszkolić swoją drużynę. Nie pamiętam już charakterystyk tej pierwszej drużyny, ale obecna szykuje się do ostatecznej rozprawy z Dragothem. Dungeon Master II jest dla mnie jak dotąd najlepszą grą role-playing, w jaką grałem. A propos, czy będzie Dungeon Master III? Z kapłansko-czarodziejskim pozdrowieniem: Niech Mana Nieskonczona Będzie

sir Robert

Serią Dungeon Master nigdy się jakoś specjalnie nie zainteresowałem. Grałem zarówno w pierwszą, jak i drugą część, ale o wiele bardziej podobały mi się Beholdery czy kapitalna gra Lands of Lore. Jednak niektórzy w świat Mistrza Podziemi wpadali jak śliwka w kompot. Dungeon Master II nie osiągnął specjalnego sukcesu komercyjnego i jakoś nie słychać, aby przymierzano się do trójki. Szczerze mówiąc, bardziej mnie dziwi fakt, że nikt nie próbuje zrobić Eye of the Beholder 4. Czyżby nikt nie pamiętał już chwały dawnych dni?

Ultima Online

O grze Ultima Online, najukochańszym dziecku Lorda Britsha (Richarda Garriota) mówi się na świecie bardzo dużo. Po raz pierwszy stworzono tak ogromny świat w sieci, w którym może się bawić (i symulować normalne życie w pseudośredniowiecznej krainie) kilkanaście tysięcy osób. Jednak życie miłośnika Ultimy Online w Polsce nie jest proste. Po pierwsze - nikt oficjalnie nie dystrybuje tej gry i, jak na razie, nikt tego robić nie zamierza. Po drugie - zabawa z Ultimą wiąże się nie tylko z płaceniem drakońskiego haraczu Telekomunikacji Polskiej, ale również specjalnego comiesięcznego abonamentu (tylko 10 USD, ale zawsze) na rzecz firmy Origin.

To jednak nie koniec wad Ultimy Onlne. Opinie światowych recenzentów są bardzo różnicowane. Dzisiaj przedstawię Wam argumenty Michaela Wolfa z

prestiżowego amerykańskiego pisma PC Gamer. Otóż pan Michael Wolf ocenia grę zaledwie na 55%. Według PC Gamera ocena 55% oznacza: gra zwyczajna, nie jest kompletnie bezwartościowa, ale można znaleźć lepszy sposób na wydanie pieniędzy. A teraz argumenty Wolfa przeciw Ultimate Online:

1. Ogromne opóźnienia (tzw. lag) polegające na tym, że od momentu wydania komendy do chwili, gdy zostanie ona wykonana przez bohatera, może minąć nawet pół minuty.
2. Ogromne kłopoty ze znalezieniem potrzebnych miejsc oraz z kontaktami zarówno z NPC-ami, jak i innymi graczami (nikt nie chce czy nie może udzielić wartościowych informacji).
3. Świat jest tak duży, że podróżowanie po nim jest po pierwsze - męczące, a po drugie - nudne.
4. Bardzo wysoki stopień trudności walk.
5. Złe rozwiązano kwestie handlu i ekonomii.
6. Gra jest „zakrzaczona” i często się zawiesza.

Najbardziej utkwiło mi w pamięci jedno zdanie z artykułu Wolfa (moim zdaniem, doskonale charakteryzuje grę): „W normalnym życiu, kiedy skończą Ci się pieniądze i masz jedynie marne talenty w rozsądnych dyscyplinach, kończysz jako bezdomny wykołajeniec. W grze Ultima Online jest tak samo. Ale co w tym jest zabawnego?” Faktycznie.

Final Fantasy VII

Final Fantasy VII to najdłużej i najbardziej niecierpliwie oczekiwana gra w historii konsoli PlayStation. Jest to również najdroższa gra w historii komputerowej rozrywki. Podobno jej produkcja kosztowała aż 40 mln USD. Nie będę się tu rozpisywał o świecie Final Fantasy VII. W dziale PlayStation z nr. 2/98 możecie przeczytać megarecenzję ZooltaRa. Ocenil on grę bardzo, ale to bardzo wysoko. A jak jest naprawdę (jedynym prorokiem Prawdy jest Erectus Magnificus)? Naprawdę to musicie zastanowić się bardzo poważnie, zanim wydacie te 2 mln na grę. Ja wydałem i z jednej strony żałuję (bo gra jest żenująco słaba), a z drugiej - jestem zadowolony (bo przekonałem się, jak można zmienić 40 mln USD w g...). Ale ad meritum. Każdy miłośnik RPG wie, że jednym z najbardziej fascynujących elementów rolpleja jest walka. Skomplikowane techniki i taktyki, odpowiednie ustawienie drużyny, stosowanie specjalnych czarów i broni w zależności od rodzaju spotkanego potwora - oto esencja walki. W Final Fantasy VII rola gracza na polu bitwy sprowadza się do automatycznego klikania przyciskiem joypada. Gwoli sprawiedliwości trzeba przyznać, że w walce z megabossami trzeba się już trochę natrudzić, ale i tak przegrać można tylko na własne życzenie (np. nie używając czarów).

A teraz o przygodzie. Miała być fascynująca, a jest nudna jak flaki z olejem. Perypetie mojej drużyny, ich przeszłość, przyszłość, sympatie i antypatie obchodzą mnie tyle, co zeszłoroczny śnieg. W pewnym momencie poznaje się przeszłość głównego bohatera. Trwa to chyba z pół godziny (coś w rodzaju interaktywnego filmu) i jest tak nudne, że można skonać. Poza tym Japończycy wymyślili, że same elementy role-playing nie wystarczą do szczęścia i wzbogacili grę o elementy zręcznościowe. Na przykład, jadąc motocyklem trzeba rozważać pędzących obok wrogów i chronić przyjaciół - pod względem trudności banalne (trzeba mieć chyba dwie lewe ręce, żeby sobie nie poradzić), ale nastrój rozbija po prostu w puch.

W Final Fantasy VII wprowadzono kilka interesujących opcji (np. walka jest ni to podzielona na tury, ni to rozgrywana w czasie rzeczywistym), ale cała gra to, moim zdaniem, produkt przereklamowany. Przede wszystkim brak jest atmosfery i nastroju, gracz pozostaje obojętny wobec prowadzonych bohaterów, walki mają żenujący poziom. Nawet grafika wcale nie jest tak boska, jak zapowiadano w reklamach. Przyjrzyjcie się tylko tym ohydny potworom, kanciastym i rozpiaskelowanym. Powinny nas przejmować grozą, a mogą tylko wywołać śmiech.

O Final Fantasy VII piszę ze smutkiem, bo wiele się po tej grze spodziewałem. Tymczasem jest ona o wiele gorsza od Suikoden, a od rewelacyjnej Vandal Hearts dzieli ją jakościowa przepaść. Dlatego przestrzegam Was: 200 zł to jednak spory wydatek. Moim zdaniem lepiej zachować te pieniądze na produkt naprawdę godny uwagi, zamiast wydawać je na grę, której siła polega na tym, że producent zainwestował miliony dolarów w reklamę.

Erectus Magnificus, pogromca Na-Krula oraz wszelkich pajęczastych paskudztw, które założył się koło mostu
jacekpie@lupus.waw.pl



Motto:

**Każdy prowokator czy szaleniec,
który odważy się podnieść rękę
przeciw władzy ludowej, niech będzie
pewien, że mu tę rękę władza
odrabia.**

Józef Cyrankiewicz

Zupełnie niespodziewanie dla wszystkich (a dla mnie najbardziej!) klub EKG w poprzednim miesiącu został ograniczony do jednej strony. Cóż, znowu trzeba było opublikować wkładkę (tym razem spis gier na CD) i znowu czymś kosztem. A jak pada pytanie o koszt, to wiecie, kogo się wskazuje, prawda? [Jasne - najbogatszych! Zgr.]

Na płycie CD znajdziecie kampanię do Warcrafta 2 (i pojedyncze scenariusze) oraz 12 mapek. Są także mapy do Command & Conquer: Red Alert i Heroes of Might & Magic 2.

Juz niedługo (może od następnego numeru) rozpoczniemy nową serię konkursów! Szukajcie się, bo będą trudne!

LISTY

I.

Jeśli dobrze pamiętam, EKG jest klubem strategii wojennych, każdy chyba wie, co to oznacza. Tymczasem pan Delvin proponuje wciśnięcie tu tzw. World Builderów. Z całym szacunkiem, gry pokoju SimCity nie powinny być opisywane w EKG. Napisałem ten list głównie z tego powodu, że w Polsce do worka o nazwie strategia wrzucono gry wojenne, gospodarczo-wojenne i typowo gospodarcze. Jest to wielkie nieporozumienie. Sądję, że temat wymaga przedyskutowania. Na zakończenie chciałbym dodać, że powinniście zwiększyć katalog EKG na CD wszelkimi możliwymi sposobami.

Karol Chrzanowski

Generałowie nie muszą się zajmować tylko wojowaniem. Przykładem choćby generał Bonaparte (późniejszy cesarz Francuzów), który znalazł się na wielu dziedzinach nauki, a nawet potrafił na poczekaniu pisać kodeksy prawne czy konstytucje. Jeszcze lepszym przykładem jest chilijski generał Pinochet, który swoją ojczyznę wyprowadził z Trzeciego Świata na pozycję jednego z najszybciej rozwijających się gospodarczo krajów. Tak więc nie mam nic przeciwko temu, abyście pisali również o grach gospodarczych, chociaż - niezależnie od moich chęci czy niechęci - i tak zdarza się to rzadko. Jeżeli chodzi o wydanie dyskowe EKG, to taka będzie jego objętość, jaka Wasza aktywność. Miejsca ci u nas dostatek, więc wszystko zależy od materiałów przysyłanych przez Czytelników.

II.

Piszę, aby zbesztać tego typu spod ciemnej gwiazdy, Damiana. Ośmielił się w czterech punktach opisać Red Alert (12/97), który jest według mnie grą absolutnie fantastyczną. Oto mój Counterstrike:

1. Si w Red Alert nie jest może na najwyższym poziomie, ale na pewno nie jest nędzna. To prawda, że komputer czasem wybiera sobie jeden cel i atakuje go, pchając się wprost pod moje Flame Throwery i Tesla Coile, ale np. w jednej misji ustawił swoje V2 po drugiej stronie rzeki, pod osłoną Tesla Coili i spokojnie rozwał mi bazę. To prawda, że atakuje niewielkimi oddziałami, ale na kilku frontach. Kiedyś broniłem się na jednym, a on przez ten czas przedostał się do mojej bazy.
2. A jak Ty sobie wyobrazasz, cwaniaku, dowożenie benzyny i amunicji w wirze walki? Przecież to bez sensu! Takie rzeczy mogą być w strategiach turowych, które są i tak mniej realistyczne od RTS-ów - przechodzisz koło gościa, a on nawet nie strzeli. Jeśli chodzi o wytrzymałość murków i czołgów, to przecież nie mogą być niezniszczalne, nie? Poza tym mocno przesadzasz z grenadierami i „latającymi” psami. Rozumiem, że preferujesz mapy podzielone na kółka?
3. [Jest to odpowiedź na zarzut, że seria C&C zawiera mało elementów taktyczno-strategicznych i jest to głównie gra zręcznościowa. Damian podaje przykład Tanyi, która idzie i wycina wszystkich wokół - gen. B.]. To prawda, ale przecież nawet na wojnie są sytuacje, że jedna strona ma wielką przewagę i bez trudu mija przeciwnika. Wtedy też nie ma wielkich planów wojennych.
4. Zarzut, że w Red Alert prawdziwe bitwy istnieją tylko w sieci jest jedynym, z którym się zgadzam, choć - niestety - nie miałem okazji w ten sposób grać. Podsumowując: Red Alert to gra cudowna i nie jest to opinia odcosobniona.

Shotgun

Pod względem taktyki i strategii każdy RTS jest, niestety, mniej lub bardziej nędzny. W niektórych głupota komputera woła o pomstę do nieba, w innych tylko troszkę nas denerwuje. Jeżeli chodzi o sprawę

związane z tzw. służbami kwatermistrzowskimi to nie sądzę, aby w przyszłości RTS-y „zmuszały” gracza, żeby dbał o amunicję czy benzynę (a może jeszcze ciepłe ołnice i racje żywnościowe?) dla swoich jednostek. RTS-y zakładają pewien stan idealny, w którym transport działa nienagannie i wojska mają zawsze wszystko, czego potrzebują. Czasem pojawia się tylko problem amunicji - dotyczy to głównie wojsk lotniczych (tak było w C&C, C&C: RA czy, ostatnio, w Dark Reign), które muszą odwiedzać bazę w celu ponownego załadunku broni. Można sobie wyobrazić RTS, w którym wszystkie jednostki miałyby ograniczone limity paliwa i amunicji, a kwestia dowozu uzupełnień byłaby rozwiązana półautomatycznie (częściowo sterowałby tym komputer). Ale czy warto iść właśnie w tę stronę? Nie wiem.

Jeżeli chodzi o zarzut trzeci to sądzę, że nie trafieś. Gry komputerowe powinny pokazywać nam bitwy o wysokim stopniu komplikacji, wymagające myślenia. Starcia, w których jedna strona była tylko mięsem armatnim, oczywiście zdarzały się w historii. Ale co to za zabawa?

III.

Rodzice gdzieś wsiąkli, za oknem intensywny ostrzał z lekkiej artylerii oraz rakiet ziemia-powietrze, tudzież pojedyncze wystrzały z broni gazowej (Dom Perignon 44 lub pokrewne). Ech, sylwester. Z okazji Nowego Roku chciałbym życzyć Gamblerowi, a w szczególności Wam, Generalissimusi alias Erectusie alias Jacku Piekarczy granego Nowego Roku, Heptuma, 2048 MB RAM, Monstera 4D i co tam jeszcze sobie wymarzą. Składam też moje gratulacje generałowi Arkowin Krzyspinowi.

Z radością ujrzałem na łamach EKG tak zwaną ripostę autorstwa Allatara Ailaosa. Teraz kontriosta z mojej strony. Rzeczywiście, w Warcraftcie nie ma sytuacji, w których żołnierz dostaje 20 strzałów z czołgu i hasa po łące (pewnie dlatego, że w grze nie ma czołgów). Ale i w C&C z takim przypadkiem się nie spotkałem. Najgorszy pod względem skuteczności przeciwpiechotny, ciężki czołg Sowietów potrzebuje 12 strzałów (6 salw), by zabić piechociarza. Średni czołg potrzebuje 8 strzałów, zaś lekki 9. Nie zmienia to faktu, że wartości te są jednak mocno przesadzone. Ale gdyby prechota była jeszcze wrażliwa na ogień czołgowy, to okazałaby się już zupełnie nieprzydatna. Z realizmem ma to tyle wspólnego, co dyskusje polskich polityków z kulturalną wymianą zdań. Na niekorzyść Warcrafta działają warunki terenowe. Zupełnie spaczona jest skala - człowiek jest wielkości drzewa, a las stanowi przeszkodę nie do przebycia. I gdzie tu realizm?

Brak losowości w grach wojennych należy uznać za wadę, a nie zaletę. W dodatku za wadę, która ujmuje realizm. Wojna nie toczy się w warunkach laboratoryjnych, a na przebieg walki ma wpływ wiele czynników losowych (czynnik ludzki również można uznać za losowy, wszak ludzie są nieprzewidywalni). Przypadkowy podmuch silnego wiatru spowoduje, że snajper nie zastrzeli wrogiego dowódcy, pocisk artyleryjski może okazać się niewypałem, któryś z żołnierzy nagle oszaleje i rzuci się z gołymi rękami na umocnienia przeciwnika. O powodzeniu wielu bitew często decydował przypadek. Trudno o naprawdę realistyczny RTS, ale nie zapominajmy, że prawdziwa walka toczy się w czasie rzeczywistym, a nie z podziałem na tury. Dlatego też gra oddająca z dużym realizmem pole bitwy nie może mieć akcji podzielonej na tury. Wyraźnie widać, jaką drogą zmierzają RTS-y.

Takie tytuły, jak Close Combat 2, Myth czy Gettysburg pociągną za sobą całą falę naśladowców i filozofia RTS-ów się zmieni. Wspomniane gry naprawdę wnoszą do skostniałych ram gatunku coś nowego (choć idee znane były już kilka lat wcześniej), a nie robią tego nowe jednostki do C&C. Red Alert wniósł do RTS jedynie potencjał do gry wieloosobowej. Czy jeżeli zrobić, wykorzystując engine C&C, grę School Demolition i po jednej stronie umieścić uczniów, a po drugiej nauczycieli - ze specjalnymi oddziałami wykładowców matematyki, uzbrojonych w cyrkle balistyczne typu Pershing oraz panie polonistki, paralizujące wroga bronią akustyczną - to będzie to gra nowatorska? Znakomita fabuła była już w pierwszym C&C, więc i pod tym względem RA nie wnosi niczego nowego. Gra nowatorska to taka, która proponuje nowe rozwiązania, a nie nowe typy wojsk.

Nareszcie koniec plebiscytu na Strategię wszech czasów. Wyniki powitałem ze szczerą satysfakcją. Dla Alexa zwyciężyła, po zsumowaniu głosów, Cywilizacja I i II. Zda się on jednak nie zauważać, że druga część Cywilizacji wniosła więcej do swego pierwowzoru niż RA do C&C. Poza tym RA nie wnosi nawet częścią drugą Commanda, a już na pewno bardziej przystaje do definicji wersji Deluxe podanej przez rednacza. To C&C zwyciężyło!

Rzeczy znamienne: na liście specjalistów od RTS, Jacka Piekarczy, pojawiła się tylko jedna gra tego typu - o 100% mniej niż na liście specjalistów od TBS [Turn Based Strategy - gen. B.], sir Haszaska. Klasyka jeszcze nie umarła, ale jest w odwrocie. Tak jak telewizja wypiera dzisiaj książki, tak RTS wypiera TBS. I nie da się tego procesu zatrzymać, można go jedynie zaakceptować. Dziś stosunek RTS do TBS na liście wynosi 5 do 5. Sądję, że za dwa lata wyniosłby 7 do 3 na rzecz strategii czasu realnego. Prawdziwą przyszłością strategii jest Internet. Komputer bardzo trudno zaprogramować tak, by dorównywał sprytem człowiekowi, a zrobienie z niego stratega na miarę Napoleona jest niemożliwe. Poza tym, pokonanie komputera nie daje takiej satysfakcji, jak pokonanie żywego przeciwnika. Dlatego rola komputera zmieni się z partnera do gry na narzędzie. Bardzo zaawansowana, elektroniczna plansza, po której ludzie będą przesuwali swoje pionki

Krzysztof Pietron

Mam nadzieję, że trendy wyznaczone przez Close Combat, Gettysburg czy Myth nie zdominują RTS-ów. W końcu, siła tkwi w różnorodności, a opcje gospodarcze zwykle rozgrywkę bardzo ubarwiają. Mam też nadzieję, że strategie czasu realnego nie doprowadzą do zniknięcia strategii turowych. Kino istnieje już od kilkudziesięciu lat, a ludzie nadal czytują książki. Niemal każdy ma w domu wideo, a ludzie nadal chodzą do kina. Chociaż docierają do mnie pewne niepokojące sygnały. Już niedługo ma się pojawić następca gry Mission Force: Cyberslorm - którą umieściłem na bardzo wysokim, piątym miejscu swojej prywatnej tabeli najlepszych strategii - i niestety, będzie to RTS. Szkoda, bo nie wyobrażam sobie, aby udało się zachować bogactwo opcji i różne „smaczki”, które w grze występowały. Mam też nadzieję (po raz trzeci!), że twórcy komputerowych programów będą się starali, aby poziom SI komputera był jak najwyższy. Ograniczenie jego przeznaczenia do roli maszyny do grania dla kilku czy kilkunastu osób zupełnie mi nie odpowiada. Inna sprawa, że autorzy gier mieliby wtedy z głowy bardzo poważny problem, czyli tworzenie SI na wysokim poziomie.

A teraz jeszcze o moich typach w ankiecie na najlepszą grę strategiczną. Faktycznie, aż sam się zdziwiłem, że tylko jeden RTS znalazł się na mojej liście. Bardzo chętnie dorzuciłbym tam Dune 2, ale byłoby wtedy oczywiste, że przemawia przede mną sentyment. Z drugiej strony, sam jestem ciekaw, co poczulbym teraz grając w Cywilizację. Zaznaczanie, czy przyjemność? Aż boję się sprawdzać! Alex w swoim podsumowaniu wyszedł chyba z założenia, że jeżeli fakty nie zgadzają się z teorią, to tym gorzej dla faktów. Prawdziwym zwycięzcą ankiety na strategię wszech czasów jest, tak jak pisziesz, Command & Conquer, a nie Cywilizacja.

IV.

W wielu pismach skrytykowano grę Dungeon Keeper. Uważam to za przegięcie. Fakt, gra jest kolejnym RTS-em, ale jest wyjątkowa, choćby przez swą otoczkę. Kontrolowanie pomiołów piekieł jest bardziej satysfakcjonujące niż zabawa w Awatara (Ultima), Luthera (niestety, nie Martina Kinga) czy innych eunuchowatych faszystów tego typu. A HORNEDED RIPPER (czy jak mu tam) to już cud. Jego leb przypomina pysk mojego ulubionego zwierzęcia - dobermana! Jestem uczulony na sierść i DK daje mi jedyną szansę opiekowania się takim stworem. Przecież nie kupię sobie Tamagotchi, to dobre dla pedofili czyhających na dzieci w parkach i przed szkołami. A ja ledwo co wyszedłem z przedziału wiekowego, w którym mogę być ich ofiarą. Ani razu się nie załapałem. Szkoda, podobno kuszą sprzętem komputerowym. Jakby jeszcze palili rachunki za Internet...

Jedynie, co mnie denerwuje w DK, to fakt, że walczy się z innymi Władcami Piwnicy. Ja chciałbym mieć pod kontrolą wszystkie hordy Chaosu, a walki toczyć tylko z ludźmi z powierzchni, przyodziać swe zastępy w dresy (minimum 3 paski!), dać im pokryte runami amulety NOKIA i wysłać na podobój tawem i innych placówek „kulturalnych” (ludzie odprawiają tam starożytne rytuały DISCO POLO ku czci TYLKO PIĘCIU). Cóż, takie zmiany będą, jak załapię się do teamu developer-skiego DK2. Jakby ktoś się zgubił w tych rozważaniach, to przypominam, że właśnie chwaliłem klimat DUNGEON KEEPERA. Niby to proste: umieścić akcję w podziemiach (projekt na podstawie pierwszej lepszej piwnicy), zamiast żołnierzy zrobić monstra (inspiracja - niskobudżetowe filmy sf z lat 50.) i kazać graczowi robić to, co zawsze, lecz dla Złej Strony.

Weźmy np. taki Westwood. Zrobili Dune 2. Wielki przebój. Przyznaję, gra była niezła sama w sobie, ale ja galem głównie dlatego, że nawiązywała do cyklu Herberta. Miałem świadomość (również dzięki świetnym, jak na tamte czasy, sekwencjom „filmowym”), że gdzieś tam, przy użyciu Przyprawy (ekwiwalent LSD) imprezują moi ulubieni bohaterowie, snując sięgające przyszłych mileniów intrygi. Niestety, koleś z Zachodniego Łasku odrzucił możliwość zrobienia Dune 3 (czemu, przecież cykl Herberta to chyba coś około 7 części?). Powstał C&C, który nie wniósł do gatunku tyle, ile się spodziewałem, a w warstwie fabularnej (która ma stwarzać „klimat”) przyniósł klęskę. Zamiast demonicznego barona Harkonnena i przebiegłego Imperatora dostaliśmy jakiegoś sobowtóra Liroya (boss NOD) i gejowatego koleśka z GDI. To dobre do puszczania na Polsacie między konkursami audiotę, ale nijk nie nadaje się na filmiki do gry strategicznej.

W Red Alert też nie jest lepiej. Może dla tzw. Unii Europejskiej takie rzeczy są podniętą, ale co to za wybór dla nas, Polaków: walka po stronie Aliantów (którzy zdradzają nas w Jalcie) lub Sowietów. Szkoda, bo sam temat alternatywnej historii II wojny światowej jest ciekawy. Chętnie zagrałbym np. w Red Alert 2, w którym Polacy po udanej wojnie 1920 r. zostają otoczeni szacunkiem, zawierają szereg paktów i w 1939 r. stają do walki z ZSRR i Niemcami wspomagani przez Anglię i Francję (w konflikt można by wmieszać Obcych) [I co jeszcze? - gen. B.]. Żeby było jasne, taka wersja wypadków w świecie rzeczywistym byłaby przede mną mile widziana.

Właśnie na niebie zabłysła pierwsza gwiazda, pewnie ten koleś w czerwonym dresie (bez pasków) już mi coś zostawił pod moim magicznym drzewem. Pojdę zobaczyć, co. Jeżeli znowu różgę, to może go jeszcze złapię i wymienię na wymarzony komplet pejczy.

Pitbull

Ciekaw jestem, w jakich to wielu pismach skrytykowano nieszczęsnego Dungeon Keepera. Nie przypominam sobie negatywnych recenzji ani w

polskich, ani w zachodnich magazynach. Jedynym wyjątkiem są opinie niektórych naszych Czytelników, drukowane w EKG (i opinia niżej podpisanego generalissimusa). Historyki w C&C i RA nie są aż takie złe. Choć prawda, kiedy czyta się sztafpowe wstępy do wielu RTS-ów, to człowiekowi po pierwsze - flaki się przewracają, a po drugie - wszystko mu się miesza (bo podobne jedno do drugiego jak Kwaśniewski do prosiaka). Napisz, czy dostałeś komplet wymarzonych pejczy!

MYTH

Nareszcie. Od czasu Dune II rynek strategii tylko pozornie się rozwija. Pojawili się setki klonów tej gry, jedne lepsze, drugie gorsze. Gdy większość firm, w tym wielkie korporacje (np. Blizzard), próbuje wykręcić coś nowego, oryginalnego, bazującego na tak już starym wzorcu (Dune II), niepozorna firma Bungie opracowała równie przełomowy hit - grę Myth: The Fallen Lords. [Recenzja gry na str. 21 - przyp. red.]

Co w tej grze jest tak specjalnego? Po pierwsze - ma świetnie dopracowany engine 3D. Grafika bije Warcrafty, Command & Conquer i Ciemne Kolonie na głowę. Muzyka także na wysokim poziomie, a na szczególną uwagę zasługują dźwięki. Do tego ciekawa fabuła umiejscowiona w świecie fantasy i oczywiście to, co siratedzy lubią najbardziej - wojna i taktyka.

W Myth, jako chyba pierwszym RTS, części ciała i odzienie po zabiciu jednostki nie znikają z pola bitwy, mogą być tylko miażdżone i rozszarpywane na mniejsze części. Dzięki kluczowemu znaczeniu grawitacji i rozłożeniu jednostek w przestrzeni, rozwiązania taktyczne zadowolą nawet najbardziej zagorzałego gracza turowego. Nie ma tu bowiem baz, fabryk czy kopalni. Po prostu czysta wojna! Każda jednostka z upływem czasu zyskuje doświadczenie, występują też weterani i bohaterowie.

Az trudno zauważyć w tej grze jakieś wady (choć pewnie ekspertom z Gamblera się to uda). Więcej informacji o samej grze znajdziecie na mojej stronie internetowej pod adresem <http://friko2.onet.pl/ka/mythmike/>. Radzę już zbierać kasę (około 165 złotych) i lecieć do sklepu. Ta pozycja powinna być oznaczona etykietką: To trzeba kupić! Aby grać w Myth w trybie multiplayer, trzeba mieć oryginalną grę i swój numer identyfikacyjny. A naprawdę warto.

Mithrandir

redmike@friko.onet.pl

<http://friko2.onet.pl/ka/mythmike/>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/8534/>

<http://friko.onet.pl/ka/redmike/>

ODPOCZYNEK WOJOWNIKA

Wszystkie kawały nadesłał **Sebastian Kaczorowski**

1. Dlaczego blondynki nie lubią oranżady w proszku?
Bo nie wiedzą, jak wlać pół litra wody do tej małej torebeczki.
2. Co ma wspólnego blondynka z torami kolejowymi?
Były kładzione na obszarze całego kraju.
3. Jaka jest różnica między blondynką a jumbo-jetem?
Nie każdy był w jumbo-jecie.
4. Jaka jest różnica między mądrą blondynką a Yeti?
Kilka osób widziało Yeti.
5. Czemu blondynka cieszy się, że ułożyła puzzle w 4 miesiące?
Ponieważ na pudełku napisano: od 2 do 5 lat!
6. Jak zapewnić rozrywkę blondynce na wiele godzin?
Wystarczy napisać „PROSZĘ ODWRÓCIĆ” na obu stronach kartki.
7. Co to jest: szkielec blondynki stojący w szafie?
Mistrzyni ubiegłorocznej zabawy w chowanego.
8. Jaka jest różnica między blondynką a toaletą?
Toaleta nie będzie chodzić za Tobą po użyciu.
9. Policjant zatrzymuje blondynkę jadącą pod prąd ulicą jednokierunkową.
Policjant: Czy pani wie, gdzie pani jedzie? Blondynka: Nie wiem, ale gdziekolwiek by to było, to muszę być solidnie spóźniona, bo wszyscy już wracają!
10. Jakie są najgorsze cztery lata w życiu blondynki?
Ósma klasa.

E mail: SQ9LBK@GW.OKONTU.AMPR.ORG

PS Osobiście nic nie mam do blondynek. Mam kolezanki blondynki, które nawet lubią te dowcipy, a jedna z nich powiedziała: kawały o blondynkach wymyśliła jakaś zazdrosna brunetka.

Co prawda, niektórzy z Was twierdzą, że dowcipy o blondynkach służą nam jako wypychacz miejsca, więc umówmy się, że będziemy je publikować raz na dwa miesiące (a jeśli nie będziecie ich nadsyłać, to w ogóle z nich zrezygnujemy).

generalissimus Bócevan w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl



W tym miesiącu niewiele nowego: powrót do przeszłości i opinia o grze NBA Live 98 (recenzję możecie przeczytać na str. 24). W sumie tylko dwa listy, ale na tyle obszerne, że dla mnie nie pozostało już wiele miejsca. Chciałbym więc tylko przypomnieć o plebiscycie KSG na najlepszą grę sportową (zasady w styczniowym KSG). Czekam też na Wasze zapiski najefektowniejszych bramek (szczegółowy w lutym KSG) i taktyki zwycięstwa do nowych gier, które pojawią się na rynku (do czego apeluję od zarania Klubu).

Kristoff (kristoff@lupus.waw.pl)

Sekcja piłki nożnej

Amiga wiecznie żywa?

Zachęcony pochlebnym artykułem na temat SWOS [Gambler 12/97 - przyp. red.], postanowiłem chwycić za pióro (ahem... tzn. klawiaturę) i osobiście dolożyć swoje 12 groszy. Otóż, jak to wynika z wyżej wspomnianego artykułu, komputerowe kopanie balona to nie tylko seria FIFA 'XX, Actua czy też KickOff. Jest gierka, która w pełni zasługuje na określenie „stara, ale jara”, raczej mało znana, a szkoda. Mam na myśli Goal!, czyli bodajże ostatni produkt firmowany nazwiskiem Dino Diniego (starzy soccerzyści-wyjadacze powinni wiedzieć, o kogo chodzi...).

O samej grze później, na początek to, co najważniejsze, czyli wymagania sprzętowe. Otóż do pełnego rozkoszowania się grą Goal! potrzebne jest minimum 1 MB RAM i... Amiga 500 :). Naturalnie, ktoś może zauważyć, że istnieje wersja na peceta, ale jest ona tak żalosna, że szkoda słów (zresztą, jak każda amigowa konwersja). No, ale ostatecznie... Wracając do Amigi - skoro nie mamy tejże w domu pozostaje albo rezygnacja, albo emulacja.

Zajmijmy się tą drugą możliwością. Uruchoμίłem grę pod emulatorem UAE (jest do zdobycia pod <http://www.netrunner.com.br/dosuae/> - wersja dosowa, istnieją też wersje pod G95 i Linuxa. Sama gra leży na <http://prim1.aqcom.com/lazarus/> lub u któregoś ze znajomych amigowców. (Z emulatorem dostarczone są odpowiednie narzędzia do przenoszenia softu.) Jak to odpalić? Hm... ten fragment jest mniej przyjemny - żeby można było grać bez specjalnych skoków potrzeba minimum P120. Minimum - bez dźwięku, w niskiej rozdzielczości (nie, żeby dało się w wysokości, o nie...) - po prostu rozmiary ekranu Amigi są nieco inne (320*256) i żeby to porządnie wyglądało, trzeba emulować grafikę przy użyciu np. 640*480. Inaczej ekran wygląda średnio ciekawie, a animacja jest trochę skokowa... no cóż. Ale, jeśli ktoś ma taki proc, to podaję, jak ustawić opcje w emulatorze (od wersji 0.69 jest wygodne menu). Lopatologicznie, bo nie wszyscy muszą znać się na Amigach.

1. **Disk Settings:** DF0:goal1.adf, DF1:goal2.adf (.adf to obraz amigowej dyskietki), ewentualnie ze ścieżką do plików.
2. **Video Settings:** tutaj ważne jest Video Mode - najszybciej w 320*200, im większa rozdzielczość tym lepiej; Frame Rate - określa, co która klatka będzie wyświetlana, z resztą można poeksperymentować.
3. **Memory Settings:** najlepiej 1024K chrp, OK fast, OK bogo, aczkolwiek z innymi ustawieniami też powinno pójść; ROM Image to plik z obrazem ROM Amigi (Kickstart) - zazwyczaj plik kick.rom, kick13.rom itp. Odpalałem na 2.0 i działało.

Pozostałe ustawienia nie powinny mieć specjalnego znaczenia, ale gdyby coś nie działało, to można pogrzebać. A najlepiej to RTFM :) [przeczytaj p... podręcznik - tłum. red.].

No dobra, teraz coś o samej grze. Mówiąc wprost, to najlepsze odwzorowanie gry na borsku. SWOS się chowa, nie wspominając o reszcie. Banalnie proste sterowanie, szeroka gama różnych zagrań i fenomenalna miłośność. Jaką zagrywkę możemy wykonać? Strzelić precyzyjnie po ziemi, mocno i wysoko, mocno i po ziemi, przełobować bramkarza, podkroć, zagłówekować do przodu i w tył, uderzyć piętą, przewrotną, podać, wałnąć z woleja, odegrać z pierwszej piłki, odegrać głową, przyjąć na klatę, przyjąć na nogę (w celu okiwania przeciwnika - np. pełne kółeczko o 360° + założenie siatki - piękna sprawa). Nie zapominajmy o zagraniach mniej eleganckich - możemy przeciwnika delikatnie pchnąć, podstawić mu nogę, wejść ostro ciałem, no i oczywiście szpetnie przyciąć :). I to wszystko przy użyciu jednoprzyciskowego joysta FIFA sucks...

Ponadto bramkarz łapie jak należy, ale jeśli dobrze uderzysz to wpuści - nie jest żadnym supermanem, ani nie oszukuje, zabierając Ci piłkę z odległości pięciu metrów. Algorytm obróbki piłki od słupków i poprzeczki to najlepsza robota, jaką w życiu widziałem (a grałem prawie we wszystkie ważniejsze tytuły). Zmiany w ustawieniu, jak również braki zawodników (po czerwonej) są wyraźnie odczuwalne. No i najważniejsze - komputer gra

REWELACYJNIE - niektóre jego zagrywki powodują opadanie szczeny i gwizdy zachwyty (vide 60-metrowe podanie na pole karne, odegranie głową na drugie skrzydło i wolej w okienko z 15 metrów; a to JEST trudne, nie tak jak w FIFA Soccer, gdzie tak wygląda co druga akcja).

To tyle o waletach, pora na zady. Jeśli chodzi o otoczkę okołomeczową, to pan Dini dał ciała. Można grać ligę, puchar, mecz (nie)towarzyski oraz na punkty z komputerami (takie coś dziwaczne). I to wszystko :(. Następna wada to maksimum 4 czerwone kartki na mecz :). No i ciekawy buraczek - faceta z czerwona możemy ZMIENIĆ... Aha, jeżeli ktoś szuka oddajdowej grafiki z teksturowanymi góstkami i supportem dla Monstera, to raczej nie tu... Za to do plusów można zaliczyć zachowanie kibiców - wyją, wrzeszczą, gwizdzą i wałają w bębny... atmosfera stadionu pełnego hooligans! Powinienem chyba jeszcze coś napisać w podsumowaniu, ale brakuje mi już pomysłów. Napiszę tylko, że warto. WARTO JAK CHOLERA...

Chektor (chektor@zeus.polsl.gliwice.pl)

Sekcja koszykówki

NBA Live 98

Przed ukazaniem się NBA Live 98, w mojej głowie kottowało się mnóstwo niewiadomych i pytań bez odpowiedzi. Jedną rzecz była pewna ponad wszelką wątpliwość: aby następca NBA Live 97 - gry piekielnie dobrej, by nie rzec rewelacyjnej - nie okazała się gorsza od swej poprzedniczki, programiści EA Sports musieliby się zdobyć na ogromny wysiłek. I tak się właśnie stało.

Co się zmieniło? Zaczniemy od rzeczy zauważalnych już na pierwszy rzut oka, czyli grafiki i dźwięku. O ile użycie w pełni trójwymiarowych, pokrytych teksturami postaci wraz z systemem Virtual Stadium już w NBA 97 nre pozostawiało wiele do życzenia - ot, gdzieś tam na zbliżeniach zawodnicy nie prezentowali idealnych krągłości czy w pełni symetrycznej budowy - o tyle w całości pokryci wielokątami, perfekcyjnie animowani zawodnicy w NBA 98 zmuszają do wydawania jęków zachwyty po każdej udanej akcji. I nie ma już w tym momencie znaczenia fakt, że każdy z ponad 300 dostępnych graczy ma twarz zeskanowaną z fotografii swego amerykańskiego odpowiednika...

Na tak różnorodne zachowania zawodników duży wpływ miał także rewelacyjny - w pełnym tego słowa znaczeniu - motion capturing, obejmujący również tak potrzebne w grze każdego koszykarza elementy gry, jak wszelkiego rodzaju dryblingi (przełożenie piłki między nogami, za plecami etc.), piwoty, rzuty z odchylenia do tyłu, z biegu i mnóstwo innych różności na czele z tym, co tygrysy lubią najbardziej - spektakularnymi wsadami nad usiłującym w tym przeszkodzić obrońcą rywali (polecam opcję „slow motion”). Nowinką w serii EA Sports jest także zróżnicowanie wyglądu graczy na podstawie ich warunków fizycznych - na parkiecie Charles Barkley (tak, tak - dobrze słyszyciel) rzeczywiście wygląda na swoje 198 cm i 125 kg, a Kenny Anderson (183 cm i 74 kg) jest od niego wyjątkowo... hmm, mniejszy.

W kwestii udźwiękowienia gry zmieniło się niewiele, ale za to zdecydowanie na plus - teraz obok żywiołowych reakcji publiczności, tudeż innych odgłosów, pojawił się komentarz Verne Lundquista, sprawozdawcy stacji TNT Sports.

Nie można wiele zarzucić grywalności - gra się płynnie i, co chyba najważniejsze, zostało wyeliminowanych wiele denerwujących błędów z poprzedniej wersji (np. nie jest już możliwe zablokowanie olbrzyma o wzroście 7 stóp, wkładającego piłkę do kosza, przez rozgrywanego mierzącego niecałe 6, skaczącego za jego plecami...), a uroków rozegrania pełnego 82-mecznego sezonu (a potem Playoffs!) nie sposób przecenić.

Oprócz wspomnianych już poprawek i fajerwerków graficznych nowinką jest także możliwość sprawowania funkcji menedżera wybranej drużyny (włącznie z wybieraniem przyszłych talentów w draftie!) oraz rozegrania konkursu rzutów za 3 pkt. w dowolnej obsadzie. Każdy zawodnik zyskał teraz nowy współczynnik określający ogólną „siłę” jego gry - szczegół istotny przy dokonywaniu tzw. trade'ów, czyli wymiany zawodników. W poprzednich wersjach po takiej wymianie trzeba było ręcznie edytować składy drużyn uczestniczących w transferze, ustalając pierwsze piątki oraz kolejność wchodzenia do gry pozostałych zawodników. W NBA 98 komputer sam dokona wszelkich niezbędnych zmian, nie dopuszczając do sytuacji, w których center gra na pozycji rozgrywanego i odwrotnie. Pojawiła się także możliwość edycji parametrów dowolnego gracza z już stworzonych przez programistów EA Sports.

Niestety, nie ma róży bez kolców. Postęp graficzno-dźwiękowy pociągnął za sobą znaczny wzrost zapotrzebowania na moc obliczeniową. Podawana przez producenta minimalna konfiguracja sprzętowa (Pentium 100, 16 MB RAM i karta graficzna 1 MB) ma się nijak do rzeczywistych wymagań - na takim sprzęcie po prostu nie da się grać... Na moim K6 200 MMX (32 MB, Virge 4 MB) NBA 98 „chodzi” zupełnie przyzwoicie w trybie pełnoekranowym, po wyłączeniu odbić graczy na parkiecie i ustawieniu rozdzielczości kibiców na LOW... Akcelerator graficzny wykorzystujący chip 3Dfx „strongly recommended”. Cóż, znak czasów.

Krzysztof Jagielowicz

PS Na koniec jeszcze jeden optymistyczny akcent - gra działa tylko pod Windows 95.



Hełoi Symulomaniacy! I znów, mimo wszelkich możliwych przeciwności losu, witam w Klubie! Niestety, w poprzednim numerze Gamblera Klubu nie było. Winę ponosi nierozciągliwość TeTe i ja sam (większą jej część). Mogę tylko dolożyć starań, żeby więcej się to nie powtórzyło. A teraz czas na konkrety.

Za nami świąteczno-bożonarodzeniowe nasilenie gier. W istocie i parę symulatorów wydano. Zaczniemy od pojedynku dwóch F-22 - iF-22 Air Superiority Fighter vs. F-22 Air Dominance Fighter - w którym zdecydowanym zwycięzcą jest F-22 ADF (opisy obu gier, z uzasadnieniem wyniku pojedynku, na str. 92-98). Do tego dochodzi Longbow 2 - oczekiwany następca jednego z najlepszych symulatorów Apache'a. To są najważniejsze pozycje z mojego punktu widzenia. A teraz jak zwykle to, co zwykle...

Ogłoszenie (matrymonialne)

Poznam miłą, urodziwą (wiek bez znaczenia), specjalistyczną przepustnicę do symulatorów lotu.

Podpisano:

Logitech Wingman Extreme jr.

Za fajera

Od: Adam Sitek

Do: col. Zgred Killer (Club Simulator)

„Piszę do Club Simulator pierwszy raz (kiedyś musiało to nastąpić) na apel Col. Zgred Killera, asa przestworzy itp. o przysyłanie czasów zdobytych w grze Need for Speed 2 [czasy na końcu, teraz mięsko, dotyczące MOTO RACERA - ZK.]

MOTO RACER to też jest prawie symulator, tylko na dwóch kółkach. Czytam Gamblera regularnie od dechy do dechy, a co za tym idzie również TeTe i najlepszy w niej Club Simulator, ale nie zauważyłem ani jednego słowa o symulatorach motocykli. Może dlatego, że tak naprawdę to ich nie było. Ale teraz jest i to jak! Moim zdaniem, to jeden z lepszych symulatorów wyścigowych. [To są wyścigi, a nie prawdziwy symulator, ale może trochę zahaczają o mój ulubiony gatunek, więc możemy się tym zająć - ZK.] W tej grze naprawdę czuć prędkość, sam motor zachowuje się jak prawdziwy (tylko to turbo), motocyklista to prawie żywy rajdowiec, no i to przyspieszenie.

Teraz kilka rad, jak jeździć tą rakieta zwaną Kawasaki Ninja (oczywiście w tej grze).

Przede wszystkim, przy wyborze motocykla należy od razu zmienić skrzynię automatyczną na ręczną, a to z tego względu, że ma się większą prędkość maksymalną o 4-6 km/h. Niby różnica nieznaczna, ale bicie rekordów nie obejdzie się bez tego. Sam próbowałem i ani rusz. Na początku może trochę problemów sprawić start, dlatego że motor od razu rusza z jedyńki i szybko wchodzi na obroty. Mój sposób na ten problem to trzymanie gazu do oporu, a gdy gościu krzyknie „GO”, szybko zmieniam bieg na drugi i trzeci, potem daję po Turbo (klawisz Space) i jeszcze szybciej biegi 4, 5 i 6. No i jest te 280 km/h bez problemu, potem tylko jazda bez ocierania się o bandy, by nie tracić prędkości i nie redukować poniżej 6 biegu. Aha i cały czas turbo i turbo, do oporu!

Na ostrych zakrętach (i przed nimi) nie zaleca się „turbowania” motoru, bo sami możemy zostać nieźle poturbowani. Jeżeli już, to tylko gdy motor jest maksymalnie „położony” i wychodzi z zakrętu na prostą. Inny sposób to delikatne naciskanie turbo (nie do końca). Do jazdy polecam szczególnie wlot z pleców kierowcy (klawisz F5) jak najbardziej oddalony, mamy wtedy więcej czasu na odpowiednie wejście w zakręt, bo wdać trochę więcej trasy przed nami.

Kolejną bardzo istotną sprawą jest odpowiedni dobór motoru do trasy. Każdego Ninja charakteryzują cztery cechy: przyspiesza (ACCELERATION), maksymalny spid (SPEED), przyczepność (GRIP), no i hample (BREAK). Pierwsze motory różnią się nieznacznie (podobny Grip), w następnych zmienia się prędkość i przyspieszenie kosztem przyczepności. Moim faworytem jest ten czarny, jego prędkość max z ręczną skrzynią i przy używaniu turbo wynosi 308 km/h (może da się wycisnąć nim i 309?). Bardzo dobrze spisuje się na trasie Speed Bay, zupełnie nie radzi sobie na Rock Forest (za dużo zakrętów, a z jego przyczepnością jazda zmienia się w lot koszący nad ziemią). Nieźle jedzie się nim po West Way, ale to już wymaga dużej praktyki.

Na West Way radzę używać tego niebieskiego zaraz za czerwonym, wprost idealny (przyczepność i prędkość ma bardzo dobre). Na miasto, czyli Red City

najlepszy jest ten biało-czerwony, ma dobrą przyczepność, mniejszą prędkość, ale bardzo dobre przyspieszenie. Uwaga, na tej trasie trzeba używać hamulców!

Teraz chciałbym pochwalić się swoimi czasami (nie wiem, czy jest czym, ale od czegoś trzeba zacząć) na trasie **Speed Bay** Czarny motor, ręczne przełożenia, tryb Practice, 4 okrążenia.

Oto one:

Lap record: 00:37.96

Best Race 4 laps: 02:40.49

Na koniec jeszcze kilka obiecanych czasów z **Need for Speed 2**.

Proving Grounds	best lap:	0:48,96	arcade	McLaren F1
Outback	best lap:	1:22,37	arcade	McLaren F1
North Country	best lap:	2:10,87	arcade	Lotus GT1
Mediterraneo	best lap:	1:42,96	arcade	McLaren F1
Mystic Peaks	best lap:	2:47,09	arcade	F50
Monolithic Studios	best lap:	1:44,53	arcade	McLaren F1*

Adam Sitek

Listy

„Witam Sz. Kolegę ZGREDA KILLERA!!! [Sie ma! - ZK.]

Pozdrowienia przesyła długo uziemiony pilot „Lt. Gunman” Rozański.

Pościgałem sobie z netu wszystkie obrazki z Falcona i jestem zachwycony. Wygląd terenu, np. dzungli z daleka czy z bliska (sic!) po prostu rządzi, „fajnaście” jak foto, tylko tekstura linii brzegowej mogłaby się rzadziej powtarzać i niebo mogłoby być lepsze, ale co tam, przychrzaniam się - tandem Spectrum Holobyte/MicroProse z pewnością to poprawi. Pamiętam przecież tego typu obrazki z Top Guna - różnica między nimi a wersją końcową to niebo a ziemia.

Tak w ogóle to chyba szykuje się ogólny wysyp symulatorów: TFX3 (TFX3 to F-22 Air Dominance Fighter - wysyp już trwa ZK.), Red Baron 2, X-Fighters, Pro Pilot, Flight Smulator 98, Flight Unlimited 2, F-22 Air Superiority Fighter. Ciekawe, ile z tego będzie symulatorami, a ile symulowanymi strzelankami...

Dotąd na łamach Club Simulator tylko raz (4/97) była poruszana kwestia Internetu. Może ktoś z klubowiczów napisze kilka zdań o jakimś serwerze symulowanym - przecież gdzieś coś takiego jest. Przyznam się, że jestem trochę zielony w tych sprawach (jestem za, czekam na kontakt od symulatorowca - internetowca - ZK.).

Mam małą ofertę skierowaną do wszystkich z Warszawy. Jeżeli ktoś ma modem i ochotę na mały dogfight to proszę bardzo - tylko wcześniej lepiej skontaktować się mailem. Adres poniżej.

Ognia z rury życzę!”

Lt. Gunman (roxer@supermedia.pl)

Co do oferty, panie Gunman, to mamy jeszcze zaległy rewanż z Gambleriady (Top Gun). Czekam na e-mail (wojset@lupus.waw.pl) z adresem i telefonem.

Inny list, od Daniela Nowaka nawiązuje do **Rally Championship**:

„Ja wyciągnąłem 2 min 38,64 s na Subaru, ale nie lubię zostawać w tyle i od jutra zaczynam znowu jeździć na czas.”

Daniel Nowak

Odpowiem tak: mój najlepszy czas wynosi 2 min 35,2 s. Oczywiście, Subaru Impreza - wiem, że można go jeszcze poprawić o 2-3 sekundy (a może więcej).

Konkurs „Kit Car”

Na razie dwie prawidłowe odpowiedzi przysłali tylko **Jarosław Zagórny** i **Daniel „Channel 17” Nowak**. To oni obejmują wspólnie prowadzenie w klasyfikacji generalnej. A oto odpowiedzi:

Pytanie 1

Firma Remus wytwarza sportowe układy wydechowe. Mówię Wam, dźwięk wydobywający się z tłumika Remus jest piękny. Wiem to z własnego doświadczenia.

Pytanie 2

Rajdowym Mistrzem Świata został w 1996 r. fiński kierowca, Tommi Makinen jadący A-grupowym Mitsubishi Lancerem Evo III.

Podsumowanie

I w ten sposób następny odcinek Klubu dobiega końca. Pozostała jeszcze tylko jedna rzecz - wstępnie „puszczę farbę”. Tajna wieść głosi, że na najbliższej Gambleriadzie odbędzie się II Turniej Rally Championship. Zobaczymy, czy uda mi się wyegzekwować od Alexa dotrzymanie przyrzeczenia... Zapraszam już jednak do wysyłania zgłoszeń - najlepiej na dyskietkach przysyłać pliki z podkatalogu VAR. Ja sobie obejrzę zapisane tam Wasze wyniki i wybiorę najlepszych rajdowców (dotyczy także X-Miles).

col. Zgred Killer



LANDS OF LORE 2

- GUARDIANS OF DESTINY (CZ. 1)

rozwiązania

Poniższe rozwiązanie obejmuje jedynie najważniejsze problemy, gdyż prowadzenie „krok po kroku” zajęłoby dwa razy więcej miejsca. Przedstawiłem tu jedną z dwóch dróg ukończenia przygody. Możliwy jest bowiem trochę inny sposób rozwiązywania problemów, jeżeli Luther zachowuje się jak szaleniec i morduje wszystkich po drodze.

The Caves of Draracle

Rozpoczynasz grę przed wejściem do jaskiń. Zbierz najpierw zielone zielsko (uzdrawiające), zdejmij stalaktyt (na razie posłuży Ci za miecz) i wejdź do środka. W jaskiniach natkniesz się na gwardzistów. Nie kieruj się w stronę drugiego wyjścia z jaskiń (tam, gdzie na zewnątrz czekają żołnierze), chyba że chcesz obejrzeć ładny filmik o tym, jak Luther ginie. Ostatni żołnierz (zobaczysz go, kiedy Luther zmieni się w potwora) ma przy sobie przyzwolony ekwipunek.

Kiedy Luther jest potworem, może już popchnąć ogromny glaz zagrażający przejście. Trafisz do nowego, podziemnego obszaru. Odszukaj jezioro z wpływającymi do niego rzeczkami i znajdź stalaktyty, z których skapuje woda. Rozbij je mieczem, a wtedy woda ruszy i obejrzyś scenę z topiącymi się żołnierzami. Pozbieraj ekwipunek (m.in. halabarda i Mana Foil). Kiedy zobaczysz solidne kamienne drzwi, musisz pociągnąć za oba skrzydła. Wejdź do środka, a gdy usłyszysz za sobą żołnierzy, uderz w podpiłowaną kolumnę. Przejście zawali się. Idź na prawo, znajdziesz się w pomieszczeniu z drzwiami. Jedne trzeba otworzyć rozcinając łańcuch (w środku Magic Stone), w drugich są skrzynki (po ułożeniu ich w piramidkę można wejść do pokoju na górze, ale nie ma tam niczego ciekawego).

Za barykadą znajdziesz sługę Scotu, który chce ofiarować Ci prezent (ale umiera i nie można się do niego dostać). Dojdiesz do ogromnej jaskini z płomieniami w środku. Uważaj na pajaki (zwłaszcza, jeśli przybrałeś postać szczura). Kiedy w szczelinie jaskini zauważysz strażnika, możesz użyć czaru Spark, który podpali czarne kaluze (pewnie nafta), a wraz z nimi żołnierza. Dojdiesz w końcu do drewnianego mostu nad podziemną rzeką. Żołnierz zamknie za Tobą bramę. Użyj dźwigni koło wejścia na most, aby otworzyć przejście po prawej stronie. Zabierz z pokoju broń (miecz, kusza) oraz kryształ i wróć na most. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, usłyszysz krzyki żołnierzy - możesz wrócić i zabić ich. Spotkasz się z Draracle i zostaniesz wysłany na południowy kontynent (możesz powrócić dwukrotnie, żeby zobaczyć dodatkowe filmy).

The Halls of Draracle

Zanim trafisz do południowej dżungli, możesz jeszcze odnaleźć kilka cennych przedmiotów. Najpierw zabierz przedmioty ze stołu w pierwszym pomieszczeniu (tam, gdzie jest znieruchomiały szkielet), potem kliknij na zasłone, a otworzy się tajne przejście. Kiedy wkroczysz w korytarz, droga ponowna zostanie odcięta.

Po korytarzach pęta się sporo szkieletów. Nie zaczepiają Cię, ale po ich zlikwidowaniu zyskasz doświadczenie. Znajdziesz tutaj niezły miecz w kolorze tęczy i topór. Kiedy będziesz brał topór, zamienisz się w szczura. Zostań na postumencie, a potem przemknij kanałem pełnym zielonej cieczy do góry. Na półkach znajdziesz czarodziejskie pergaminy (czar Summon od razu zapisz do księgi czarów). Odszukaj wajchę, a otworzy się przejście i trafisz z powrotem do korytarza. Można tu jeszcze znaleźć Lightning Crystal (jest schowany w małym pomieszczeniu, w dziurze zasłoniętej przez różne śmieci, musisz je wszeźniej odgarnąć) oraz Dragon Stone. Ten drugi uzyskasz, stosując czar Spark przed kratą, przez którą nie można przejść. Będzie to zielony kryształ, który oddzieli się od większej całości.

Aby wydostać się z Draracle Museum, w korytarzu z obrazami najpierw odsuń obraz przedstawiający zamek i pociągnij za dźwignię. Potem odszukaj pokój, w którym znajduje się ogromna klepsydra. Teraz musisz się spieszyć! Rozbij klepsydrę i gdy tylko zobaczysz, że ściana obok pęka, wal w nią mieczem. Kiedy wybijesz dziurę, przejdź przez nią. Jeśli będziesz zwlekał - Luther stanie się starym człowiekiem. Teraz prosto korytarzem do drzwi, za którymi słychać chrapanie. Uprzejmy smok przewiezie Cię na południe i znajdziesz się w dżungli.

Huline Jungle

Dżungla to dość spory i zagmatwany teren. Najpierw porozmawiaj ze strażnikiem koło bramy wioski. Dowiesz się, że prowadzone są poszukiwania dwóch zaginionych osób. Dopóki te osoby nie zostaną odnalezione, brama będzie zamknięta. Dalej, w lesie, spotkasz dwie kobiety z wioski, też z nimi porozmawiaj. Z dżungli prowadzi droga do świątyni. Należy uważać, aby nie przechodzić przez most (bo się załamie), tylko ścieżką wśród drzew po lewej

stronie. Na razie jednak nie ma po co odwiedzać świątyni.

Musisz skierować się na północ i odnaleźć samotny dom (za zielonymi pagórkami), porozmawiać z jego mieszkańką, zabrać Gargoyle Bracers i łuk oraz przyrzyć się mieczowi Firestone. Niedaleko jest teren pełen zeschniętych drzew. Musisz patrzeć na mapę, bo niektóre przejścia są zarośnięte. Można je wycinać mieczem (ale potem zarastają) lub wypalać czarem. Dojdiesz do wejścia do jaskiń. W dżungli możesz jeszcze odkryć norę, w którą dasz radę wpełznąć tylko jako szczur i która poprowadzi Cię długim korytarzem do obszaru nad rzeką.

Na podeście strzeżonym przez kamienne gargulce znajdziesz pergamin Summon (trzeba szybko uciekać, bo gargulce strzelają płomieniami, a droga zostaje zablokowana - najlepiej poczekać, aż Luther zamieni się w szczura). Jeżeli jednak znalazłeś ten pergamin wcześniej w The Halls of Draracle, nie ma po co tu wchodzić.

Hive Caves

Jaskinie wyglądają groźnie, ale musisz tylko uważać, aby nie wejść w zielone płomienie, które mogą wywołać zatrucie. W jaskiniach musisz najpierw poradzić sobie z ogromnym pajakiem, który porwał kobietę i jej dziecko. Wykończyłem go, strzelając z łuku z korytarza po prawej stronie. Trzeba uważać, bo pajak ciągle zmienia pozycję i potrafi znaleźć się nagle za plecami Luthera. Gdy strzelasz z korytarza, to nawet do Ciebie nie podejdzie. Gdy pajak zginie, na północy otworzy się przejście (w jaskini, w której słychać kobiecy szloch). Porozmawiaj z kobietą, a ona pójdzie do wioski.

W Hive Caves możesz też znaleźć broń (jest ukryta w czymś, co przypomina kamień obrośnięty wodorostami) i żyłę bursztynu. Bursztyn znajduje się za jaskinią wypelnioną lawą. Przez lawę możesz spokojnie przejść: rani, ale nie zabija. Z jaskiń powinien być również zabrać ogromny miecz, który wisi na ścianie między dwiema statuiami. Zaraz po zabraniu miecza musisz błyskawicznie uciekać do tyłu, bo strop zawali się - jeśli nie wycofasz się na czas, zginięsz. Teraz możesz wrócić do wioski.

Huline Village

Brama wioski tym razem stanie przed Tobą otworem. Masz tu kilka zadań do wykonania. Odwiedź tawernę i porozmawiaj z Baccatą. Znajdź człowieka ukrytego za skrzyniami, poda Ci hasło. Idź do woskowego czarodzieja i zabierz to, co możesz od niego zabrać. Odwiedź króla wioski.

Opuszczony dom to miejsce tajnych spotkań złodziei. Jeżeli znasz już hasło, wpuszczą Cię do środka. Zdobędą dla Ciebie miecz Firestone, jeśli Ty zgodzisz się zabić ochroniarza króla. Możesz go wykończyć z łuku, stojąc naprzeciw niego, ale uwaga: z wieżyczek strażniczych zaczną do Ciebie strzelać zatrutymi strzałami. Jeżeli przesuniesz wajchę na ścianie, w miejscu, w którym stał ochroniarz otworzy się brama do królewskiej siedziby. Możesz zabić króla i obrabować go. Kiedy wrócisz do kryjówki złodziei otrzymasz miecz i zostaniesz wyprowadzony tylnym wyjściem z powrotem do dżungli.

U woskowego czarodzieja możesz naprawić miecz w zamian za Power Orb, ale to w sumie gra nie warta świeczki - Firestorm to dużo lepszy sprzęt. Przed wejściem do Hive Caves musisz zaopatrzyć się w wosk (jest w wiosce, za karczmą, ale możesz też zebrać go w pszczelich ulach w dżungli).

Hive Caves (2)

Teraz idź do świątyni na południowym wschodzie dżungli. W bibliotece znajdziesz czarodziejkę Dawn - po rozmowie z nią będziesz mógł wejść do brata Juliana. Dostaniesz czarodziejski flet, który pomoże Ci zwiedzić nie odkryte dotąd tereny w Hive Caves. Udaj się tam i skieruj na zachód. Jest tam ściana z runami. Idź na kraniec drogi i użyj fletu. Wtedy przyjdzie winda i będziesz mógł zwiedzić dolne poziomy (przyciski na pręcie odpowiadają kolejnym piętróm).

Na pierwszym piętrze są trzy bloki - gdy je ruszysz, otworzy się uzdrawiająca fontanna. Na drugim piętrze jest pajak, a w jego kryjówce z tyłu - dwa kryształy i sieć. Na trzecim piętrze znajdziesz Speaking Stone i tunel prowadzący dwa poziomy niżej (tylko dla szczurka). Na czwartym poziomie musisz ruszyć trzy bloki, jest tam następny pajak. Znajdziesz też kryptę z ręką umarłaka, a na jej palcu Ring of Regeneration. Na piątym poziomie zamknij się za Tobą ścianą. Potem musisz uaktywnić runy na ścianie (lewy, lewy, górny, prawy) i będziesz mógł wejść na górę. Teraz wsuń trzy bloki do nisz (zgodnie z symbolami), tylko uważaj na zamykające się kraty - mogą zabić. Znajdziesz łuk, tarczę, Healing Ring i następny kawałek wosku (jeśli masz już dwa, to niepotrzebny).

Na poziomie szóstym idź od razu szybko do przodu, bo po podłodze zaczną się toczyć dwa glazy. Zabierz pergamin i wejdź na poziom siódmy. Jest tam droga, która eksploduje, kiedy na nią wejdziesz. Wystarczy jednak włożyć flet do otworu w ścianie, żeby stała się bezpieczna. Otwórz drzwi, przejdź przez korytarz z ostrzami i idź do końca. W podłodze uderzy ogromny glaz i wybiję w niej dziurę. Zapal lampę w niszy i wejdź do dziury. Użyj wosku na runach

(najpierw jednego kawałka, potem drugiego). Teraz możesz już opuścić jaskinie. Przy wejściu czeka Dawn. Daj jej jeden kawałek wosku z odbitymi runami. Idź do świątyni i drugi kawałek daj bratu Julianowi, dostaniesz w zamian Power Orb.

Dark Hall

W świątyni otworzą się drzwi po lewej stronie. W pokoju jest mnóstwo skrzyń. Uderz w le na półkach, a otworzy się dziura. Przystaw sobie skrzynię i przejdź przez wybity otwór. Będą Cię atakowały duchy, ale nie są zbyt groźne. Z biblioteki zabierz trzy czarodziejskie pergaminy. Kiedy znajdziesz ciemny pokój, w którym są duchy i uschnięte dzewa, pociągnij za łańcuch. Otworzy się dach, drzewa odżyją, duchy znikną. Zabierz wszystkie owoce, jakie znajdziesz.

W jednym z korytarzy spotkasz Rexa. Po zabiciu go możesz zabrać Plasma Staff, nieźłą bronią dalekiego zasięgu. Na końcu Dark Hall jest sala z dziurą w podłodze i niebieską kulą. Nie wchodzi tam na razie. Idź na północ do stalowych drzwi, przyciągnij pod nie skrzynię, otwórz ją i rzuć czar Spark. Drzwi zostaną wyważone. W pokoju znajdziesz naszyjnik, natamienniki i Speaking Stone. Teraz idź do dużej komnaty. Weź ze sobą otwartą skrzynię i podstaw ją pod ścianę, za którą prawdopodobnie jest przejście (która to ściana, zobaczysz na mapie). Zastosuj czar Spark. Otworzy się przejście i znajdziesz się z powrotem w dżungli. Jeżeli przedtem nie wywiązałeś się z kontraktu dla złodziei, to najwyższy czas zabić Kelsricka w wiosce i otrzymać Firestorm. Po drodze spotkasz Kityarę i otrzymasz od niej miecz. Tuż obok miejsca, w którym pojawiłeś się na początku, odpoczywa Baccata. Po rozmowie przeprowadzi Cię przez warty gwardistów z Gladstone. Zobaczysz atak pajaków i most do Huline Jungle zostanie zerwany. Znajdujesz się w dzikszej części dżungli.

Savage Jungle

Porozmawiaj z patroliem tubylców i daj Danielowi prezent od Kityary. Odbiegnie i zostawi go. Zabierz więc miecz z powrotem. Znajdziesz wejście do starej świątyni i będziesz świadkiem interesującej sceny. Potem odszukaj wioskę tubylców i wartownikom pokaż miecz pozucony przez Daniela. Wpuszczą Cię do środka. Odwiedź Daniela i oddaj mu miecz, porozmawiaj z szefem wioski - nie będzie chciał Ci pomóc, dopóki nie przyniesiesz Silverleaf ze starożytnego cmentarza Dracoidów. Dostać się na cmentarz nie jest łatwo. Kiedy zobaczysz ogromną i głęboką dziurę w ziemi, przyjrzyj się jej uważnie. Musisz bezpiecznie zejść na dół, upadek skończy się śmiercią. Próbowałem kilka razy i w końcu, odpowiednio postępując (skok, przyglądanie się, co jest niżej), dotarłem na dół.

Tam znajduje się wejście na cmentarz Dracoidów.

Dracoid Ruins

To nieprzyjemne miejsce. Atakują tu kamienne potwory ciskające kulami ognia i węże, które wysyłają trujące chmury - bardzo niebezpiecznie jest trafić w taką chmurę. Kule na piedestałach należy uruchomić za pomocą czaru Spark, w ten sposób na zachodzie opuści się most zwodzony i można będzie wejść do wieży. Na schodach wieży są pola energetyczne, blokujące przejście. Można je zlikwidować, rzucając czar Spark na kule na piedestałach. Na każdym piętrze są węże, więc trzeba uważać. Przez pomyłkę włączyłem tu najtrudniejszy poziom gry. Spróbujcie też to zrobić i... milej zabawy!

Na ostatnim piętrze w niszy jest potwór, którego trzeba zabić, aby zabrać natamienniki pozwalające rozmawiać z umarłymi. Jeżeli ktoś pokona tego potwora na najwyższym poziomie trudności, to składam mu gorące gratulacje. Moja walka zwykle kończyła się błyskawicznie, dopóki nie zmieniłem opcji.

Teraz można wyjść z wieży i przez lustro trafić do pokoju z teleportami. Jest tam też sypialnia wodza Dracoidów, a za tajną ścianą (otwiera się i zamyka bardzo szybko) znajduje się topór Traitor. Teleporty prowadzą do dżungli, ruin oraz na cmentarz Dracoidów. Należy skorzystać z tego trzeciego teleportu. Na cmentarzu włączą się hordy nieprzyjemnie wyglądających monstrów, ale nie będą atakować (tylko raz jeden włożył się za mną, kiedy przemieniłem się w szczurka i próbował zabić).

Cmentarz jest bardzo kłopotliwym miejscem. Wszystkie drzwi (oprócz jednego na północy) mają magiczne zamki. Najpierw należy przeszukać komnatę na północy i zabrać szklaną kulę. Trzeba ją zanieść do Wieży i włożyć pomiędzy szpony generatora (jest bodajże na drugim piętrze). Szklana kula zamieni się w białą kulę. Teraz z powrotem na cmentarz. Jeden z budynków jest otwierany przez białą kulę. Aby sprawdzić, jakiego koloru kula otwiera dane drzwi, trzeba kliknąć na płaskościerzbach. Zabarwią się odpowiednio: na białą, niebiesko lub żółto.

Generatory żółtych i niebieskich kul znajdują się pod cmentarzem. Aby się tam dostać, trzeba uruchomić dzwignię za drzwiami otwartymi białą kulą. Wtedy otworzą się drzwi w budynku naprzeciw. Beczkę trzeba przekręcić na bok i popchnąć. Przetoczy się przez drzwi, a na podłodze wyleje się z niej ogromna kałuża oleju. Olej trzeba podpalić, ale z daleka! Inaczej wybuch

zabije Luthera. Do podpalenia najlepiej użyć czaru Spark (ale na wysokim poziomie). Wybuch otwiera wejście do podziemi.

Teraz nastąpi nieciekawny fragment gry. Trzeba chodzić w kółko między cmentarzem i generatorami, otwierać drzwi i znajdować nowe kule. Za niebieskimi drzwiami jest kusza Valkiria, za drugimi - duch drakoidzkiego kapłana. Kapłan obieca Ci Silverleaf, ale musisz odszukać w podziemiach jego ciało, spalić je i piochy zebrać do urny (urnę dostaniesz od kapłana). W podziemiach znajdziesz schody prowadzące na cmentarz. Głasuja tam nieprzyjemni przeciwnicy, z którymi najlepiej rozprawić się w zwarcu, za pomocą miecza. Kiedy odnajdziesz ołtarz i ciało kapłana, spali je - zapalając dwie kule. Zanieś urnę kapłanowi, a dostaniesz święty symbol.

Użyj ankhy na drzwiach w południowo-wschodniej części cmentarza. Na trzech postumentach użyj trzech kul, odpowiednio dobierając kolory. Spotkasz ducha władcy Dracoidów. Zabierz jego szczątki z sarkofagu i zanieś do podziemi - umieść je na ołtarzu, naprzeciwko posągu. Posąg ożyje i będziesz mógł przyjrzeć się walce. Teraz uciekaj przed powodzią. Wyładujesz w dżungli.

Savage Jungle (2)

Znowu spotkanie z Dawn. Po rozmowie daj jej Bracers of the Dead, a dostaniesz amulet i następny Speaking Stone. W drodze na cmentarz natkniesz się jeszcze na Baccatę. Po Twojej rozmowie z duchem władcy Dracoidów, na cmentarzu będzie rosła Silverleaf. W komnacie znajdziesz pergamin z nowym czarem. Wróć do wioski tubylców i oddaj szamanowi Silverleaf, po który Cię wysłano. Teraz czeka Cię mała próba - pojedynek, który łatwo wygrasz. Od szamana dostaniesz specjalną miksturę. Należy połączyć ją z Silverleaf, aby uzyskać Larkhon Vapors. Teraz skieruj się na wschód i przeskocz przez rzekę. Przejścia pilnuje Larkhon - nawet nie próbuj z nim walczyć. Możesz przejść, używając na nim Larkhon Vapor. W ten sposób znajdziesz się w górach.

Claw Mountains

Po raz kolejny spotkasz Dawn. Nie przechodź lodowym mostem, tylko idź prosto. Pełno tu mało podobnych stworzeń, płaczących się po opuszczonej wiosce. Znajdziesz Bracers of Valor, pozwalające używać bez problemów topora Traitor. Nieco bardziej skomplikowane jest zdobycie świetnego topora Blizzard. Przejdź przez most i wejdź do tunelu. W jaskini, nad jeziorem, zabij jej białego mieszkańca (krewniak tych z dżungli?) i zamieniony w szczurka wejdź w mały tunel. Znalezionej kulę zapali za pomocą czaru Spark. Na środku jeziora pojawi się mały budynek. Tam jest właśnie topór Blizzard. Możesz tam również znaleźć znakomity łuk Shard (uwaga! na lawinę). Aby go zdobyć, musisz dotrzeć (znowu w postaci szczurka) do miejsca, gdzie jest małe jezioro i kilka zamrożonych postaci. Jedną z nich trzymaj w rękach łuk. Rzuć czar Spark, a łuk wypadnie jej z rąk.

W innej części jaskiń znajdziesz ciało Kennetha. Kiedy je obszukasz, zobaczysz portret jego narzeczonej. Rzuć tym portretem o ścianę, a będziesz miał Kenneth's Chaim. W Claw Mountains możesz jeszcze znaleźć Greater Bezel Ring i Obsidian Chain Mail. Przy wyjściu spotkasz Baccatę, która powie Ci, że czarodziejka Dawn została uwięziona w Cytadeli.

The Citadel

W Cytadeli niestety czekają Cię walki, bo przeciwnicy są agresywni (atakują nie zaczepiani), używają magii i są bardzo szybcy. Najlepiej walczyć z nimi wręcz. Najważniejszą sprawą jest zniszczenie wszystkich jaj, które powodują odradzanie się Ruloi. Kiedy przejdiesz przez pierwsze drzwi (klikając na kulę na środku komnaty), a następnie przez drugie, zobaczysz po prawej stronie Egg Chamber. Gdy komnata zostanie osuszona, znajdziesz kilka rzeczy: tarczę (Coward's Shield), kuszę (Crossbow Milliard) i Halberd Bastion. Teraz kliknij na kulę w tyle komnaty, a otworzy się przejście prowadzące na wyższe, wypełnione przeciwnikami piętro. W komnacie, w której trzeba pokonać wielu Ruloi, są kule - gdy klikniesz na nie, pojawiają się składniki alchemicznych receptur oraz kryształów (Lightning i Fireball). Kiedy trafisz do komnaty z czarnym okręgiem, wejdź w okrąg - zostaniesz przeniesiony do więzienia. Zamknięte tam kobiety wyjdą pod warunkiem, że zdążyłeś już zabić wszystkich Ruloi. W kierunku północnym znajdziesz celę, gdzie została uwięziona Dawn.

W Cytadeli najważniejsze jest znalezienie i zabranie Dreamstone. Po pokonaniu jednego z Hive Lordów trafisz do komnaty, gdzie znajduje się Dreamstone. Zanim go weźmiesz, podejdź do postumentu i połóż na nim broń (Firestorm lub Thoean's Great Sword) - zostanie ona magicznie wzmocniona. Wtedy dopiero weź Dreamstone. Wskocz na platformę, która zabierze Ciebie i Dawn do wyjścia.

The Huline Temple

Z powrotem znajdziesz się w Savage Jungle. Kiedy masz już Dreamstone, musisz odwiedzić Huline Temple. Zobaczysz tam ciało kapłana, a w komnacie

za nim ołtarz z dwoma naczyniami. W tym z prawej strony umieść poison paint (połączenie venom sacs z lamplight eggs), a w tym z lewej - aloes. Następnie zabierz ciało kapłana, połóż je na platformie, która się pojawiła i kliknij na zwłokach. Ciało znajdziesz potem na wyższym piętrze.

Na północy, za ołtarzem, znajdziesz kilka sztuk poison paint i aloesu. Idąc dalej natkniesz się na zielony kryształ w kamieniu. Zabierz ten kryształ. Umożliwi on otwarcie specjalnych drzwi, do których dostęp jest nieco trudny. Należy bowiem w dzungli (na północ od świątyni) za pomocą czaru Spark zapalić pięć pochodni. Wtedy można dojść po schodach do tych właśnie zamkniętych drzwi. Za nimi znajdują się alchemiczne składniki oraz Dagger of the Empty Hand i Kieran's Circlet. Możesz zwalić kolumny podtrzymujące sufit, aby zapadł się, niszcząc również podłogę. To ułatwi późniejsze walki z pajakami, zamykając im dodatkową drogę ucieczki.

Gdy w komnacie z fontanną naciśniesz przycisk, pojawi się aloesowe dziewo. Na północy udaj się do miejsca, gdzie jest sporo pajaków (za kuchnią, gdy zobaczysz pajaka przedostającego się przez północną ścianę). Znajdziesz tam flet, podobny do tego, który przydał się już poprzednio. Idź dalej, zobaczysz zwłoki kapłana oraz maszynę. Gdy prawidłowo wykorzystasz maszynę, dostaniesz pierwszy posążek. Wejść po schodach, znajdziesz się w sypialni. W pokoju odszukaj mały tunel, zamień się w szczurka i wejdź do niego. Naciśnij przycisk po prawej stronie. Tunel prowadzi do biblioteki. Na jednej z półek jest ancient magic stone, a ukryte drzwi prowadzą na wschód. Kiedy wrócisz do wejścia i udasz się na wschód, zobaczysz po lewej stronie niszę, w której trzeba położyć statuetkę. Wtedy możesz z postumentu zabrać drugi zielony kryształ. Na zachód od wejścia znajdziesz dwa naczynia, w które trzeba włożyć zielone kryształy. Wtedy otworzy się ściana i będziesz mógł przejść do następnego pokoju.

Użyj Dreamstone, a pojawią się schody prowadzące na górę. Teraz znajdziesz trzy przejścia do osobnych lokacji. Po lewej - droga do labiryntu, na końcu znajdziesz posążek i pergamin Cure (należy uważać na ogniowe kule, a jednocześnie pilnować się, by nie spaść). Przejście środkowe prowadzi do następnego posążka. Możesz tam też znaleźć Stroke Dagger i Gorgonite Nodules. Wystarczy odszukać i wcisnąć cztery przyciski, aby otworzyć drzwi prowadzące do miejsca, gdzie są te przedmioty. Prawe przejście prowadzi do następnej lokacji, w której znajdziesz trzy korytarze. Należy pójść każdym z nich i w każdym naciśnąć przycisk, aby pojawił się most prowadzący do trzeciego posążka. Znajdziesz tu również ukryty przepis alchemiczny oraz pergamin z czarem Mist of Doom.

Gdy masz już wszystkie posążki, udaj się do komnaty, której podłoga pokryta jest czarną cieczą. Włóż flet w przeznaczone mu miejsce, a podłoga zmieni się i będziesz mógł bezpiecznie przejść. Natkniesz się jeszcze na pułapkę z ostrzami (można ją ominąć, idąc tajnym przejściem po prawej stronie) oraz pułapkę z kamiennymi kulami. Musisz pobiec w dół korytarza i naciśnąć oba przyciski. Kamiennie kule nie zrobią Ci już krzywdy, a na przeciwko otworzą się drzwi. Ale uwaga - te drzwi otwierają się tylko na chwilę, więc lepiej się pospieszyć.

Kiedy odpowiednio ulokujesz trzy posążki, pojawiają się następne schody prowadzące do komnaty z drewnianą platformą. W tym miejscu możesz sobie poradzić na dwa sposoby. Zamieniając się w Luthera-potwora wystarczająco obciążasz platformę, aby przenosiła Cię do dół. Możesz ją też obciążyć ciałami potworów, które się pojawiają i wtedy dopiero na nią wejść. Na dole czeka następny Hive Lord. Gdy go zabijesz, dotrzesz na wschodzie do Hall of Voices. Użyj znowu Dreamstone (na postumencie) i będziesz już mógł dostać się do City of the Ancients.

Dokończenie w następnym numerze.

Jacek Piekara



FINAL FANTASY VII (PSX)

Poradnik

rozwiązania

1. Drużyna

Na początku nie warto specjalizować postaci, lecz później, zwłaszcza w walkach z bossami, każdy bohater powinien mieć przydzielone zadanie. Tak więc jedna z postaci (najlepiej Cloud) powinna być przeznaczona wyłącznie do ataku. Należy ją wyposażyć w najlepszą broń i zbroję. Poza tym powinna mieć kilka różnych zaklęć bojowych na poziomie „master” (np. Lightning i Ultima, ustawione na All) i silnego „summona” (najlepiej Bahamuta ZERO). Postać ta powinna również dysponować zaklęciem uzdrawiającym (na wszelki wypadek).

Drugi bohater powinien pełnić funkcję uzdrowiciela (jego wyposażenie to zaklęcie leczące na poziomie „master” nastawione na All i kilka słabszych zaklęć bojowych. Ostatnia postać musi (szczególnie pod koniec gry) mieć zaklęcia typu: Revive, Seal, Barrier (na All), Destruct oraz zaklęcia bojowe. Pomiedzy dwie ostatnie postacie należy również rozdzielić pozostałe Bahamuty.

Takie ustawienie drużyny umożliwia skuteczną walkę z potworem, bez zbytecznego ryzyka. Poza tym, gdy jedna postać (oprócz trzeciej) zginie, w jednej turze można ją ożywić i od razu uzdrowić.

Ważnym elementem są tzw. limity, czyli ataki specjalne, wykonywane przez postać, która odniesie spore rany. Najskuteczniejsze limity mają Cloud i Tifa (jej limit na 3. poziomie, przy ustawieniu wszystkich pól na „Yeah” może zabrać od 5000 do 15 000, w zależności od broni). Natomiast najefektowniejsze limity ma Vincent.

2. Przedmioty i materia

Zawsze warto mieć zapas Phoenix Down i mikstur. Przed lotem do Northern Cave najlepiej kupić je za całą posiadaną gotówkę. Broń i materię można zdobyć na 3 sposoby: kupić w sklepie, odebrać przeciwnikowi lub znaleźć. Najlepszą broń można nabyć w Mideel, jest ona jednak bardzo droga. Czasem warto zakładać przedmioty słabsze, ale powodujące szybszy przyrost materii. Pod tym względem wyjątkowy jest Scimitar u Crida (triple). Najlepszym amuletem jest niewątpliwie Ribbon, chroniący przed każdym „nienormalnym” stanem.

Najskuteczniejsze materie to (oprócz Bahamutów) Ultima i Odin (na wielu przeciwników). Dość oryginalna jest materia Enemy Skill. Dzięki niej można nauczyć się niektórych ataków przeciwnika. Trzeba ją jednak długo nosić na sobie i stoczyć wiele walk, aby się uaktywniła. Korzyści jednak są ogromne (np. zaklęcia Trine i Magic Breathe). Pod koniec gry w Mideel i Cosmo Canyon można nabyć materię podnoszącą liczbę punktów życia bądź mana. Po założeniu 3-4 takich materii bohater staje się potężnym wojownikiem, a liczba jego punktów życia może znacznie przekroczyć 5000.

3. Chocobo

Aby złapać Chocobo musisz zaopatrzyć się w materię Chocobo Lure i kilka worków paszy (najlepiej najtańszej). Gdy zdobędziesz te przedmioty, zacznij chodzić po śladach. W końcu dojdzie do walki. Chocobo powinien stać w środku, w towarzystwie kilku potworów. Na początku walki rzuci mu trochę paszy. Teraz zabij wrogów (nie używaj zaklęć nastawionych na „All”, bo zabijesz Chocobo). Chocobo jest Twój. Uważaj jednak, by nie zsiąść z niego przed dotarciem do celu, gdyż ma zwyczaj uciekać.

4. Walka

Kilka porad dotyczących walki z wrogami.

Scorpion Guard - pierwszy i najsłabszy boss. Jednak, ze względu na brak doświadczenia u bohaterów, może się okazać groźny. Należy walczyć z nim boltem. Gdy zacznie podnosić żądło, poczekaj chwilę i zaatakuj w momencie opuszczenia ogona (inaczej skorpion wystrzeli promień laserowy).

Reno (Midgar, Sektor 7.) - gdy złapie któregoś z bohaterów w piramidę, druga postać musi atakować pułapkę. Nie wyrządzi to żadnej szkody uwięzionemu bohaterowi.

Wagopodobne stwory w rezydencji w Nibelheim należy atakować na przemian bronią i magią.

„Turks” w Midgar, pod koniec gry - możesz ukrąść Elenie cenną zbroję. Pasuje ona jednak tylko na kobiety.

Smoki w Northern Cave - pierwszym zaklęciem, które musisz rzucić po spotkaniu smoka jest Silence. Powinno Cię to ustrzec przed Ultimą, chętnie używaną przez te potwory. Gdy Silence nie trafi do celu, pozostaje Ci jedynie nadzieja, że smok również chybi.

Sephiroth, ostatnie wcielenie - to najtrudniejsza (*) ze wszystkich walk. Aby mieć jakąkolwiek szansę, Twoje postacie muszą dysponować doświadczeniem powyżej 55. poziomu i mieć przynajmniej po 3000 punktów życia.

Zacznij od maksymalnego uzupełnienia zdrowia i mana (Megalixir). Następnie otocz się barierą (Wall) i zaatakuj Sephirotha Bahamutami. Jeśli stworzy barierę, zniszcz ją Destructem. Po wykorzystaniu summonów puszczaj cały czas Ultimę (najlepiej wzbogaconą MP Turbo lub HP Absorb). Jeden z najgroźniejszych ataków Sephirotha to Heartless Angel, powodujący spadek HP wszystkich postaci do 1. Groźna jest również Super Nova (zabiera wszystkim postaciom ok. 2500 HP). Niektóre ataki Sephirotha zabijają na miejscu (ale tylko jedną postać).

Piotr Czupryna, Łukasz Kurkowski

(*) Pod koniec gry w oceanie można spotkać (podczas podróży łodzią podwodną) Emerald Weapon. Jest to prawdopodobnie najgroźniejszy przeciwnik w grze. Aby była jakaś szansa (niewielka), należy wyposażyć postacie w dużo materii podnoszącej poziom HP (bohaterowie muszą mieć po ok. 9500 HP). Dodatkowym utrudnieniem jest czas (20 min). Zabicie potwora nie jest konieczne, aby ukończyć grę.



BEASTS & BUMPKINS (PC)

W czasie gry wstukaj: **kneelbeforeme**. Od tej pory: G - niewyczerpalne zasoby złota. Ctrl + F6 (jednocześnie) - cała mapa. 0103 - przybywa dzieci.

GUBBLE - WERSJA PEŁNA (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj: **GUBBLEDHEAT**. Powinieneś usłyszeć śmiech. Od tej chwili działają następujące cheaty:

1. Na mapie:

F3 - usuwa wszystkie bloki z mapy.
F9 - przechodzisz do następnej mapy.
Z platformy startowej na mapie:
PageUp - następny poziom.
PageDown - poprzedni poziom.
Home - skok o 10 poziomów do przodu.

2. W czasie gry:

F8 - nieśmiertelność.
F9 - koniec poziomu.
+ - przyspieszenie.
- - spowolnienie.

GUBBLE - WERSJA DEMO (PC)

Na ekranie tytułowym wstukaj: **GUBBLE 2**. Powinieneś usłyszeć śmiech. Od tej chwili działają następujące cheaty:

1. Na mapie:

F3 - usuwa wszystkie bloki z mapy.
F9 - przełącza na inną mapę.

2. W czasie gry:

F8 - nieśmiertelność (wersja demo 1.1).
F9 - koniec poziomu.
+ - przyspieszenie.
- - spowolnienie.

HERCULES: THE ACTION GAME (PC)

Na początku gry możesz podać hasło w postaci trzech wzorów na amforach, aby rozpocząć grę od dowolnego poziomu. Ostatnie hasła (przy stopniach trudności „Medium” i „Herculean”) pozwalają obejrzeć wszystkie animacje.

Stopień trudności „Beginner”

Your Basic Did: moneta, helm, hydra, piorun.
The Hero's Gauntlet: głowa Herkulesa, Meduza, Pegaz, Pegaz.
Centaur's Forest: piorun, moneta, piorun, łucznik.
The Big Olive Part 1: łucznik, gladiator, hydra, piorun.
The Big Olive Part 2: piorun, Minotaur, Meduza, moneta.
Hydra Canyon: Pegaz, moneta, piorun, łucznik.
Medusa's Lair: Nessus, helm, gladiator, piorun.
Cyclops Attack: Pegaz, Nessus, Nessus, hydra.
Titan Flight: Pegaz, Pegaz, helm, moneta.

Stopień trudności „Medium”

Your Basic Did: gladiator, Minotaur, gladiator, Meduza.
The Hero's Gauntlet: hydra, Meduza, moneta, Meduza.
Centaur's Forest: Nessus, głowa Herkulesa, Minotaur, łucznik.
The Big Olive Part 1: Nessus, moneta, hydra, głowa Herkulesa.
The Big Olive Part 2: gladiator, hydra, łucznik, gladiator.
Hydra Canyon: moneta, helm, moneta, gladiator.
Medusa's Lair: łucznik, Pegaz, łucznik, Nessus.
Cyclops Attack: helm, Pegaz, głowa Herkulesa, łucznik.
Titan Flight: gladiator, moneta, moneta, piorun.
Passageway of Eternal Torment: Meduza, gladiator, Nessus, Pegaz.
Vortex Of Souls: gladiator, piorun, gladiator, Nessus.
ANIMACJE: Pegaz, gladiator, Nessus, gladiator.

Stopień trudności „Herculean”

Your Basic Did: Pegaz, łucznik, Minotaur, Meduza.
The Hero's Gauntlet: Nessus, hydra, helm, piorun.
Centaur's Forest: piorun, Minotaur, gladiator, gladiator.
The Big Olive Part 1: Minotaur, Meduza, hydra, Meduza.
The Big Olive Part 2: łucznik, helm, łucznik, moneta.
HYDRA CANYON: Meduza, gladiator, Pegaz, moneta.
Medusa's Lair: hydra, gladiator, Pegaz, Nessus.
Cyclops Attack: helm, Pegaz, Minotaur, Meduza.
Titan Flight: hydra, Pegaz, Pegaz, helm.
Passageway of Eternal Torment: gladiator, głowa Herkulesa, Meduza, moneta.
Vortex of Souls: moneta, hydra, Minotaur, gladiator.
ANIMACJE: Nessus, Meduza, helm, hydra.

JURASSIC WAR (PC)

Podczas gry naciśnij ENTER i wstukaj **FOOD** - dostaniesz 50 tys. jedzenia.

I-WAR (PC)

Wejść do katalogu **IWAR** na Twoim twardym dysku. W katalogu **PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE** znajdziesz plik o nazwie **PREC**. Załaduj go do arkusza kalkulacyjnego (np. do Excela) i zmień wszystkie liczby w kolumnie o nazwie **PREC** na 0. Od tej pory masz dostęp do wszystkich misji.

PERFECT WEAPON (PC)

Kody do poziomów

Poziom 1: DBDBBABA
Poziom 2: ADDCAADC
Poziom 3: ACBABBCC
Poziom 4: ADDDCACC
Poziom 5: DBDBBBCA
Poziom 6: CCDBCCDA
Poziom 7: AADBDDAC
Poziom 8: CADDCCBC
Poziom 9: ADAABADB
Poziom 10: BADDBBBC
Poziom 11: ABBDADDA
Poziom 12: DCADCAAC

W czasie gry działają następujące kody (po wstukaniu naciśnij Enter):

GMPETE - wszystkie „power-upy”.
GMNORM - przywraca normalny tryb gry.
GMBIGH - teraz masz naprawdę wielką głowę!
GMBORG - zmieniasz się w cyborga.
GMKILL - przeciwnicy są łatwiejsi do pokonania
MGODM - nieśmiertelność.

ROZWIĄZANIA, ROZWIĄZANIA

Konkursów ci u nas dostatek, więc z konieczności rozwiązania w tym numerze prezentujemy na „żółtych stronach”. Wszystkim zwycięzcom gratulujemy, zaś tych, którym się nie udało, zapraszamy do nowego konkursu na stronie 63. (red)

KONKURS HASBRO

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Zanim firma Hasbro zajęła się grami komputerowymi słynęła z produkcji:
b. znanych zabawek i gier planszowych.
2. Obecnie na polskim rynku znajdują się następujące gry komputerowe Hasbro:
b. Risk, Monopoly, Battleship.
3. W katalogu Hasbro znajduje się obecnie kilka produktów na PC CD-ROM, które stopniowo będą pojawiać się w Polsce. Ile to produktów? (Pytanie było podchwytliwe.)
c. 13
4. Przedstawicielem Hasbro w Polsce jest:
a. Hasbro Poland.
5. Battleship jest grą:
a. strategiczną czasu rzeczywistego, w której dowodzi się zespołami okrętów.

A oto zwycięzcy:

1 miejsce zajął **Wiesław Szmagaj** z Piły, stając się właścicielem 3 komputerowych gier Hasbro:

Monopoly, Risk i Battleship

11 miejsce przypadło **Sebastianowi Bujakowi** z Gorzowa Wlkp., który otrzymał 2 komputerowe gry Hasbro:

Monopoly i Risk

111 miejsce należy do **Robertu Wróblewskiego** z Radomska, za co przystąpił do 2 komputerowych gier Hasbro:

Risk i Battleship

Pozostałymi laureatami konkursu zostali (w nawiasie podajemy przyznaną nagrodę):

Krzyszyna Dybek z Bytomia (Monopoly), **Piotr Wieleżew** z Chojnowa (Battleship), **Zbigniew Zakrzewski** z Włocławka (Risk).

OŁO I BOŁO

O jakiej grze opowiadał Olo swojemu kumpłowi w nr. 12/97 Gamblera? Odpowiedź brzmi - o grze **Broken Sword: The Shadow of the Templar** (wystarczyło podać tylko pierwszy człon nazwy). Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi wylosowaliśmy 3 zwycięzców, którzy otrzymują półroczne prenumeraty Gamblera CD. Oto oni:

Grzegorz Czuba z Dębicy, **Maciej Płociennik** z Wielunia i **Sławomir Szolc** z Rudy Śląskiej.

W ubiegłym miesiącu nasz dział rozrósł się da trzech kolumn, ole – niestety – tylko wyjątkowo. Listy i odpowiedzi na nie były agromniaoostte, więc w tym miesiącu (na zasadzie kontro-stu) prezentujemy listy dość zwięzłe, o i jo starołem się pawstrzymoć nadmierny słowatok (powiedzcie, że się udoła, chłopaki!).

don Pedro z Krainy Dymiących
Dwururek

Polski dla Polaków

Wróciłem właśnie z moim nawym nabytkiem, czyli z nawa, pachnącą, świeżutką gierką. Uruchamilem i stwierdziłem, że coś mi tu nie gra. Mianawicie – ma je miejsce zamieszkania. Gdy przekopałem się przez stasy map i atlasów, okazało się, że mieszkam w Polsce (znaczy się, jest dobrze). Ale postanowiłem sprawdzić to na własne oczy. Udałem się więc da najbliższej wypożyczalni kaset wideo i zacząłem się podejrzliwie rozglądać. Na oko wszystka O.K. Filmy w języku palskim (ufff!). Następnie zaliczyłem księgarnię – to sama, książki po naszymu. W kioskach identycznie: gazetki z polskimi literami, m.in. Playboy, Casmapalitan, czyli pisma ewidentnie zachodnie. Do czego zmierzam? Ano do tego, że ewenement stanowią jedynie sklepy z gierkami komputerowymi. (...) Naklejki z dumnym napisem: instrukcja w języku palskim. A gra, niestety, nie. Ale z drugiej strony – są pawody do radaści, bo instrukcja magła-by być, np. w języku chińskim.

Tu piję da Was, Panowie Pismaki, ba to paniekąd jest Wasza wina. Tak, Wasza! Nie zaprzeczajcie i nie róbcie zdziwianych min. Ba czemu nie wytykacie palcem gier w obcym dla nas skądinąd języku? Czemu nabieracie wody w usta i udajecie, że wszystko jest w porządku? Czemu, kupując grę za niebatyczną

kwotę, mam siedzieć przy niej ze słownikiem w rękę, ca i tak zresztą zda się psu na budę. (...) I nieważne, czy ktoś zna tak powszechnie lubiany i stosowany język angielski, czy nie! Ważny jest klimat, bo czyż nie bardziej swojsko brzmi np. „o, k*.*”, niż „fuck off” (ca prawda przykład jest ekstremalny, ale przemawia do wyobraźni). Co robić, spytacie, gdy na pudełkach widnieje napis PL? Rada jest jedno. Krzyczeć o tym, w dzwony bić, organizować pachady (niekoniecznie pierwszomajowe), wychwalać pad niebios a itp. Gdy jednak jest inaczej, gdy nie ma polskiej wersji – ta wygwizdać, absmarować, niechęć okazać, paluchem wytknąć i na stosie spalić „obcego” ku ucieście gawiedzi, a prochy no cztery strony świata rozrzucić. Na i ta by była na tyle, jak mawiał Scorpion po wykonaniu Fatality.

Mariusz Grygiel

Należę da tega (nielicznego chyba) klanu graczy, którzy nie lubią spolszczeń gier komputerowych. Zwłaszcza że w wielu wypadkach tłumaczenia mają skandaliczny poziom. Wołę już czytać angielskie napisy czy słuchać dźwięcznej mowy braci Amerykanów, niż podziwiać popisy tłumacza, który Anglię lub Amerykę widział tylko na stronach atlasu. Nie lubię również dubbingu. Od dubbingowanych filmów zawsze wieje taką sztucznością, że flaki się człowiekowi wywracają (biedni Niemcy, im wszystkie filmy dubbingują). Poza tym myślę, że nikomu nie zaszkodzi, jak przysiądzie faldaw i podszkoli swój angielski. Sądzę, że spara asab zaczęła się tego języka uczyć, aby móc sobie pograć bez kłopotów. Jednak, faktycznie, masz rację – dobre tłumaczenia należy doceniać (np. Broken Sword II, gra przetłumaczona przez IPS CG). Inna bajka, że pełna lokalizacja (podołożenie głosu aktarów) sparo kosztuje. A na ubogim palskim rynku jest ta przecież bardzo ważne.

Zmiany na lepsze/gorsze

Odkąd Alex objął władzę, rozpoczęła się seria zmian – dobrych i złych. Tych drugich jest zdecydowanie mniej, ale jednak. Może od nich zacząć.

Zdecydowanie zapomnieliście, że Gambler JEST, a nie BYŁ miesięcznikiem elektronicznych szulerów. A więc nie powinno to być pisma tylko o grach, ale też a sprawach akologrowych. Jak pamiętam, Gambler był pismem dla rzeszy bardziej dojrzałych adbiorców. Był Randall w VARIA'tkowie, który nie bał się niczego (nawet cenzury). Recenzje były pisane nieco innym językiem niż gdziekolwiek indziej.

Kiedyś Gambler chyba bardziej rozumiał graczy. Teraz staje się pismem dla mładszych, którzy padnlecają się nowinkami i piękną grafiką. Da rzeczy pozytywnych zaliczyłbym fakt dałączania kompaktu do pisma. Trzeba przyznać, że jest świetny. Druga sprawa – można Wam zaufać. Nie opisujecie demek i wersji pirackich. A to się teraz ceni. Mało jest wpadek i bugów. Naprawdę, zacie się na rzeczy.

Michał Wojciechowski

Rzeczywiście i mnie czasem denerwuje, jak niektórzy autorzy (Gamblera i nie tylko) rozwodzą się nad sprawami technicznymi (ileż to klatek na sekundę, jakie renderowanie i tak dalej) i podniecają nimi do granic możliwości. A ja powiem szczerze: mnie to nic nie abchodzi. Ja chcę się dowiedzieć, czy gra jest dobra. To znaczy, czy ma ciekawy scenariusz, czy dzięki niej zapamięamy a Bażym świecie. Natomiast tematy akolograwe przez cały czas są w Gamblerze obecne, zwłaszcza w działach: Publicystyka, Temat numeru, nie mówiąc już a VARIA'tkowie.

Niech zostanie dwóch!

W Polsce istnieje siedem miesięczników o grach komputerowych (plus miesięczniki konsolowe, których nie liczę), ale widzę też jakieś pisma–efemerydy (a maże to tylko zestawy krązków kompaktowych?), które reklamują się, ileż to oni CD dałączyli do numeru (jakieś Graj czy Grom, czy coś takiego).

Skoro na rynku istnieje 7 pism ta znaczy, że pisma te utrzymują się ze sprzedaży. Ta z kolei oznacza, że my, czytelnicy, je kupujemy. Ta z kolei oznacza, że mamy pieniądze. Ale w zasadzie zmierzam do czegoś innego. Czy w Polsce jest potrzebnych aż tyle pism? Wołałbym, żeby były tylko dwa, ale na przykład takie, jak amerykański PC Gamer (nie mylić z palskim, bleeee) i też amerykański Strategy Plus. Ekstra, nie?

Cashmir

Też myślę, że mogłyby zastać dwa pisma, zwłaszcza gdyby Gambler był jednym z nich. Przyznam, że czasem sam się nad tym zastanawiam, jak niektóre polskie miesięczniki utrzymują się jeszcze no naszym, coraz bardziej wymagającym rynku. Ich strona merytoryczna oraz umiejętności warsztatowe dziennikarzy czasem są na poziomie gazetki ściennych szkoły podstawowej! Gdyby zostały dwa pisma (czy trzy), z całą pewnością wyszłaby to na dobre Czytelnikom. Bowiem te pisma mogłyby mieć i większe nakłady, i więcej reklam (a co za tym idzie: pieniędzy), i większą abjętość.

Palskie pisma o grach dzielą się na trzy grupy: zarabiający na siebie potencjaci, mający bogatego sponsora oraz zarabiający na siebie biedacy. Redakcje tych astatnich mają lakale np. w pry-

watnych mieszkaniach, a do współpracy zatrudniają nastolatków „z ulicy” i placą im za napisane artykuły chipsami. Stąd też m.in. (dzięki dramatycznemu oszczędzaniu na wszystkim) pisma te mogą jeszcze egzystować. Ale w końcu mamy wolny rynek i jak ktoś chce kupować produkty wybrukowane, to jego sprawa.

[Powyższa odpowiedź prezentuje autorskie stanowisko Don P., jak zwykle nieuczestne i szczerze, aż da bólu. Mój pogląd jest zawarty w pierwszej części astatniego zdania odpowiedzi. Mamy wolny rynek, jeśli ktoś wydoje gazetkę i zarabia na niej, to brawa dla niego. Redakcja Gamblera traktuje wszystkie kankurencyjne pisma jednako, niezależnie ad ich paziamu. Zyczymy im tego samego, czego ane nam – Alx.]

Piraci – tak!

Od kiedy czytam Wasze pismo, nie pamiętam numeru, w którym nie tępillibyscie piractwa. Nie uważam tego za coś wspaniałego, ale między innymi taka jest rola wszystkich pism komputerowych. Piszecie, że piractwo jest przestępstwem (ponieważ to zwykła kradzież). Właśnie tu się z Wami nie zgadzam.

Według mnie, prawdziwym złodziejstwem można nazwać to, co robią różne firmy komputerowe. Nie myślę tu o takich gigantach, jak np. Microsoft. Ponieważ w systemie Windows 95 pracuje prawie cały świat, więc można wydać na niego te dwa miliony i kupić oryginał. Chodzi mi o firmy zajmujące się wydawaniem gier. Przecież właśnie to, co oni robią, jest złodziejstwem. Żeby brać od ludzi 150 zł za byle jaki program lub grę na płycie! (...)

Myślę, że piraci to tacy współcześni Robin Hoodowie, tyle że szefom firm komputerowych, którzy myślą tylko o „robieniu kasy” trudno to zrozumieć. Pamiętajcie, że ceny oryginałów są takie wysokie z powodu piractwa. Tylko że, gdyby ceny od początku byłyby odpowiednie, to piractwa w ogóle by nie było.

Obserwator z Marsa

Moim zdaniem, przykład Microsoftu akurat nie jest dobrze dobrany. Jeżeli miałbym wymienić firmy budzące moją instynktowną niechęć, to koncern Billa Gatesa zajęłby wysokie miejsce. Bezczelność Microsoftu posuwa się tak daleko, że firma ta żąda pieniędzy od ludzi testujących wersję beta nowych Windows! [Chwileczkę! Microsoft jest niezależną firmą i może robić, co chce. Skoro są chętni do płacenia za „betatestowanie”, to co w tym złego? – Alx] W Polsce są firmy, które można by nazwać złodziejskimi, ale nie ze względu na ceny ich programów, lecz jakość. Wolę kupić za 159 zł grę, która zapewni mi świetną rozrywkę na wiele dni czy tygodni, niż za 29 zł taką, którą po godzinie spuszcze z wodą. Zawsze powtarzam: po to są pisma komputerowe i dołączane do nich płytki CD, aby zorientować się, co warto kupić.

Natomiast piraci komputerowi z całą pewnością nie są współczesnymi Robin Hoodami. Gdyby nimi byli, rozdawaliby programy i gry za darmo, a nie zbijali na nich pieniądze, jakich Ty prawdopodobnie nigdy w życiu nie widziałeś.

Gambler CD za połowę ceny!

Kupuję Gamblera z płytką głównie po to, aby zagrać w demo jakiejs gry, a potem ją kupić. Gambler z płytką kosztuje 9,99 zł i podobnie kosztują inne pisma z płytką. Jedna rada: gdyby kosztował trochę mniej, np. 8,50, to może miałby większą poczytność?

Łukasz

Nie lubię pani doktor

Do napisania listu skłoniła mnie lektura artykułu [wywiadu – przyp. red.] pt. „Komputer to tylko maszyna”, zamieszczonego w październikowym numerze Gamblera.

Nie będąc autorytetem w sprawach ludzkiej psychiki, uważam, że prezentowane w rzeczonym wywiadzie poglądy i gloszone przez dr Lubę Szawdyn opinie są bardzo kontrowersyjne. Już na początku swojej wypowiedzi rozmówczyni wkroczyła na pole zawodowej niedyskrecji. Opowiadając o ludzkich problemach na forum publicznym (kilkudziesięciotysięcznym) – moim zdaniem – nie uszanowała prywatności i indywidualności jednostki. W swoich wypowiedziach wyżej wymieniona również nie grzeszy tolerancją. Określanie kształtującej się osobowości dziecka mianem „uwalniania ze smyczy” jest bardzo drastyczne. Stwierdzenie takie godzi w godność człowieka, którym, choć tego dr Szawdyn nie bierze pod uwagę, jest dziecko. (...)

Porównując komputery z trucizną, bardzo łatwo urazić zarówno osoby grające, jak też używające komputera do poważnych celów. Dzisiejsze „elektroniczne mózgi” służą... [tu autor wymienia do czego używane są komputery – don Pedro]. Czy więc można porównywać komputery z „trutką na szczury”? Chyba tak, ponieważ – cytując dr Szawdyn – „Ziemia ma nas za dużo i jak ktoś chce ginąć (...) to proszę bardzo”. Nie wiem tylko, cała to się z tolerancją oraz gdzie się podziela idea świętości życia? Smutny jest fakt, że komputery i ludzie z nimi związani postrzegani są tak krzywdząco.

Nightman

Zabawne, że ten sam tekst można zrozumieć w zupełnie inny sposób. Oczywiście, łatwo skrytykować czyjąś wypo-

Ależ Gamblera CD można było kupić za pół ceny! Wystarczyło wziąć udział w specjalnej promocji świąteczno-noworocznej i zaprenumerować nasze pismo. A w pudełkach z wieloma legalnymi gramami jeszcze teraz możecie znaleźć kupony na prenumeratę Gamblera CD – też o 50% tańszą niż zwykle. Możemy więc z ręką na sercu powiedzieć, że jesteście nie tylko najlepsi, ale i najtańsi.

wieść, łącząc w logiczną całość zdania, które wcale połączone nie były, czy przypisując tej osobie poglądy, których nie wypowiedziała. Ale po kolei.

Opowiadanie o konkretnych przypadkach nie jest złamaniem zasad etyki lekarskiej, jeżeli z opisu nie można wywnioskować, kogo one dotyczą – inaczej nie mogłyby funkcjonować żadne poradniki. Dr Szawdyn twierdziła, i słusznie, że komputer nie jest lekarstwem na przestępczość wśród młodzieży i, stosując schemat myślowy: dajmy im komputery, to nie będą rozrabiać, a my będziemy mieć spokój, równie dobrze można powiedzieć: dajmy im trutkę na szczury i też będziemy mieć spokój.

O porównaniu komputera do trucizny w ogóle nie było mowy, są to chyba jakieś urojenia. Sformułowanie „uwolnienie się ze smyczy” nie miało określać kształtującej się osobowości dziecka, ale ten czas w życiu każdego młodego człowieka, kiedy uniezależnia się on od dorosłych i czasem im się przeciwstawia. Sformułowanie, że „Ziemia ma nas za dużo i jak ktoś chce ginąć, to proszę bardzo”, jest brutalne, ale – moim zdaniem – słuszne. Nikogo do życia zmusić nie można i jak ktoś chce się zabijać, np. przez zażywanie narkotyków, to jego sprawa. Tolerancja i poszanowanie świętości życia wcale nie kolidują z tą wypowiedzią. Czy autor zrozumiał z tego wywiadu, że dr Szawdyn zamierza chodzić po ulicach i likwidować ludzi?

Przeprowadzając wywiad z dr Szawdyn, byłem zaskoczony jej tolerancyjnym i pełnym zrozumienia podejściem do rozrywki komputerowej (wierzcie mi, nie wszyscy psychiatry i psychologowie mają tak liberalne poglądy). Dlatego ostatnie słowa listu o „krzywdzącym” postrzeganiu komputerów i ludzi z nimi związanych uważam za dowód, że niestety autor listu niewiele z tego wywiadu zrozumiał.

Konsole dla goryll

Jeżeli chcesz mieć poważne gry, kup PC. Będziesz miał więcej, szybciej i taniej. Dorosłego człowieka, który zamiast jednego z szczytowych osiągnięć naszej cywilizacji (komputer) kupuje maszynkę do gier (i to głupich), nic już bardziej ogłupić nie może. (...) Tym, którzy się

wahają, dam radę: zmierzcie sobie IQ. Jeśli wyjdzie powyżej 80, kupcie PC. Jeśli poniżej – konsolę. Metodę tę od dawna stosują Amerykanie, stąd u nich tyle konsol.

JtG

Widać z tego, że mój IQ wynosi równie dużo 80, gdyż mam w domu za-

równy komputer, jak i konsolę. To prawda, że nie należy popadać w nadmierny zachwyt nad konsolami. Gry są drogie i ciągle jest to oferta raczej dla napalonych dwunastolatków (nikogo nie obrażając) niż ludzi interesujących się np. strategiami. Pociągające jest jednak to, że może być już tylko lepiej.

Dystrybutorzy gier z numeru 3/98

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Diddy Kong Racing (N64) - 276 zł
Extreme-G (N64) - 421 zł
F1 Pole Position 64 (N64) - 421 zł
Sun Francisco Rush (N64) - 421 zł

AOK Productions
30-074 Kraków
ul. Kazimierza Wielkiego 80/8
tel. (012) 636 62 00
Smok Anatal i Tajemniczy Zamek - bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Hellfire - 79 zł
Ima i król - 99 zł
Lomax - 99 zł
Settlers II Gold Edition - 175 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel. (022) 630 29 73
Nascar 98 (Saturn) - 209 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Blade Runner - 175 zł

Dark Earth - bd
Deeper Dungeons - 69 zł
Dreams to Reality - 160 zł
Lands of Lore 2 - 179 zł
NBA Live 98 - 160 zł
NHL 98 - 160 zł
Wing Commander Prophecy - 175 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Final Fantasy VII (PSX) - 219 zł

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275
3 w 1 - 69 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Great Battles of Hannibal - 145 zł
if-22 Air Superiority Fighter - 155 zł
Speedboat Attack - 145 zł

Media Soft
00-576 Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
FIFA '98: Road to the World Cup - 209 zł (ang.), 199 zł (niem.)
Test Drive 4 - 199 zł

Microsoft Polska
Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 05
Close Combat: A Bridge Too Far - 280 zł
Chaos Island - bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
F-22 Air Dominance Fighter - 189 zł
I-War - 155 zł
Killing Time - 49 zł
Myth: The Fallen Lords - 165 zł
Sideline - 49 zł

Optimus Nexus
80-305 Gdańsk
skr. poczt. 44
tel. (058) 56 85 94
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej - 155 zł

Optiums S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Dark Reign - 159 zł
Double Play - bd
WarWind 2: Human Onslaught - bd

User
30-701 Kraków
ul. Przemysłowa 12
tel. (012) 56 13 40, 56 45 66
B.I.G. - bd



Numer archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi *Gamblera* umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę *Gamblera*, wyciąć kupon i wiać z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
prześłać do sekcji sprzedaży

Cena numeru 3/96 - 3 zł
cena numerów 4/96 - 7/97 - 3 zł 30 gr,
cena następnych - 3 zł 90 gr

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00-12.00 do p. Marii Paczkowskiej tel. 41 00 31 w 221

KUPON WAŻNY DO 31 marca '98

Spis ogłoszeń

Albion	str. 42
AMI-COMM	str. 65
Artem	str. 83
ArWal	str. 91
CD Projekt	str. 3, 72
CD Projekt Plus	str. 35
Gambleriada	str. 99
L.E.M.	str. 41, 69, 71
L.K. Avalon	str. 87
L.K. Avalon Multimedia	str. 91
MATT	str. 91
Multimedia Komputer	str. 72, 89
Net Seller	str. 62
Optimus Bis	str. 2
Samsung	str. 75
Techland	str. 61
TimSoft	str. 4-5
TopWare	str. 32-33, 100
User	str. 9
Wirtualny Świat	str. 11

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 6/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup *Gamblera* CD 6/97 za 7 zł - 2,99 zł taniej niż w kiosku!

PRENUMERATA GAMBLERA

to ciekawa lektura
i mnóstwo
fantastycznej
zabawy



Dajemy Ci gwarancję:



Regularnej i terminowej dostawy

każdego zamówionego
i opłaconego numeru



Doreczenia czasopisma
pod wskazany adres



Pokrycia kosztów wysyłki



Stabilności ceny
dokonanej przedpłaty

**Nie musisz szukać
czasopisma w kiosku.
To my dotrzemy do Ciebie.**

Sprawdź, ile oszczędzisz:

GAMBLER CD

12 wydań **100 zł** zamiast 119,88 zł

GAMBLER

12 wydań **40 zł** zamiast 46,80zł

Szczegółowych informacji udziela
Sekcja Sprzedaży
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel./fax 0-22/415121, 410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł.....GR.....

słownie.....

Wpłaćcy

Adres Wpłacającego

Odbiorca Prenumeraty

Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku

Nr r-ku

PKO BP IX O/Warszawa

10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

zł.....

stempel

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł.....GR.....

słownie.....

Wpłaćcy

Adres Wpłacającego

Odbiorca Prenumeraty

Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku

Nr r-ku

PKO BP IX O/Warszawa

10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

zł.....

stempel

Odcinek dla poczty / banku

Zł.....GR.....

słownie.....

Wpłaćcy

Adres Wpłacającego

Odbiorca Prenumeraty

Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku

Nr r-ku

PKO BP IX O/Warszawa

10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

zł.....

stempel

Odcinek dla banku

Zł.....GR.....

słownie.....

Wpłaćcy

Adres Wpłacającego

Odbiorca Prenumeraty

Adres Odbiorcy

na rachunek:
LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30

nazwa banku

Nr r-ku

PKO BP IX O/Warszawa

10201097-318121-270-1-111

Pobrano opłatę

zł.....

stempel

W PEŁNI
PO POLSKU

WIELKA WYPRAWA
W CZASIE

W PEŁNI
PO POLSKU

TO PRZYGODA,
KTÓREJ NIE ZAPOMNISZ!

KOMPLETNA WIEDZA
O DINOZAUROACH

TAJEMNICE LUDZKIEGO CIAŁA W 3-D

Wyróżniony wieloma nagrodami na rynkach światowych.

Teraz w pełnej polskojęzycznej wersji.

Oto niezapomniana przygoda w świecie ludzkiego ciała
(zawiera 6 gier podczas, których zdobywasz wiedzę o ludzkiej
anatomii, oraz 3D ZOOMSCAPE - gra, w której sam wcielasz się
w lekarza i ratujesz życie pacjentów).

STUDIO KRESKÓWEK



przygody

BATMANA I RODZINY

MARVEL
COMICS

SPIDER-MAN

W PUDEŁKU
MIKROFON
GRATIS

SKOŃCZ OGLĄDANIE. ZOSTAŃ SAM REŻYSEREM,
POKAŻ ZNAJOMYM WŁASNY FILM Z TWOIM
ULUBIONYM BOHATEREM!

KNOWLEDGE
ADVENTURE



3-D TRÓJWYMIAROWE DINOZAURY

ANNIVERSARY EDITION

Aby uzyskać więcej informacji zadzwoń do nas:
tel. (062) 7372747, 7372748 lub napisz pod adres
TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wlkp.
<http://www.techlandsoft.com>

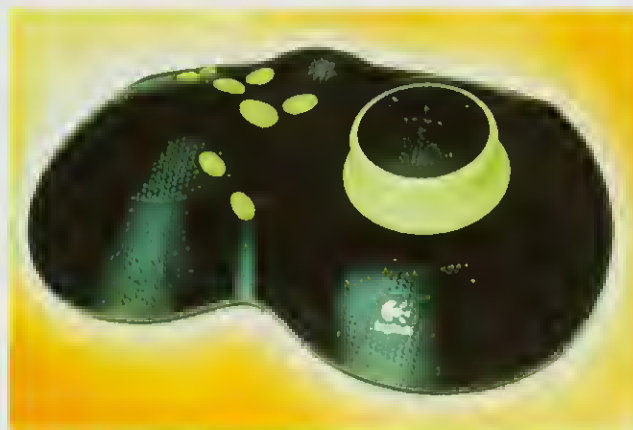
Logitech CyberMan 2

Logitech to ciekawa firma. Robi doskonałe myszy do PC, absolutnie fenomenalne joysticki, o czymś zdorzą jej się stworzyć coś zupełnie niekonwencjonalnego, co wyprzedza swoją epokę. Tak było ze słynnym CyberMonem. Jeżeli pamiętnie test w nr. 9/95 Gamblero, to pewnie przypominacie sobie niezmiernie wyjątkowy wygląd tamtego urządzenia. Pamiętacie może również opinię – zobawko doskonało, ale nieadekwatnie do swojej ceny, o ograniczonych możliwościach użycia. Wtedy jednak nie było jeszcze gier 3D (z założeniem CM miał zajmować się kontrolowaniem poczyną gracz w przestrzeni trójwymiarowej), nie było też Windows 95, systemu, w którym (pomijając pewne... niedogodności) skonfigurowanie jakiegokolwiek dodatkowego urządzenia jest naprawdę błyskawicznie łatwe.

Momy teraz inne czasy i CyberMona 2 – na ich miarę. W tym dziwacznym urządzeniu szokuje przede wszystkim obłotnie fantastyczny kształt. CM2 wygląda jak cyberdeck z powieści SF (widać to dobrze na zdjęciu). Jest duży i doskonale pasuje do rąk. Specjaliści od ergonomii pokazali, co potrafią. Czarńno obudowa CM2 pokryta jest specjalnym wzorem, dzięki czemu ręce nie pocą się i nie ślizgają. Przyciski, umieszczone dokładnie pod palcami lewej ręki, są w pełni konfigurowalne. Po prawej stronie znajduje się serce CyberMona 2 – manetka.

Można ją poruszyć w każdym kierunku – popchnąć, pociągnąć do siebie, do góry. Można manetkę wcisnąć, a także przechylić no boki i kręcić dookoła własnej osi. Już w tym momencie każdy zaczyna sobie wyobrażać, jakby to działało w Descencie (najbardziej trójwymiarowej grze, jaka istnieje – nie ma w niej grawitacji). To akurat można bardzo łatwo sprawdzić. Oprócz dysku z driverami, w pudełku do CM2 znajduje się okro-

jona wersja Descento II, Destination Quortzon. Jest to pierwszych osiem poziomów pełnej gry. Co ciekawe, nie zo-



stało wycięte intro, które – choć już się trochę zesterzoło – nadal jest miłe dla oka.

W wypadku zobowy z CM2 podstawą jest bardzo przemyślane i dokładne skonfigurowanie kontrolera. Proponuję posłużyć się metodą prób i błędów. Weźcie pod uwagę, że nie jest to zwyczajny joystick. Ale jeżeli już uda Wom się trafić w sedno – wrażenia będą nieporównywalne z niczym innym. W Descencie to trochę tak, jakbyście trzymali statek w ręce – każdy ruch ręki będzie dokładnie odpowiedział ruchom na ekranie.

Tok więc przekręcenie manipulatora w prawo da skręt w prawo, popchnięcie do przodu to ruch do przodu, o wciśnięcie w dół – opadanie. Oczywiście, wszystkie kombinacje podstawowych ruchów również działają prawidłowo. Przesuwanie się na boki (strafe), połączone ze skręcaniem jest teraz łatwe jak machanie ręką.

mi. W tym momencie ujawnia się najważniejsza cecha („zakrawająco” nowet na wadę) CyberMona 2. Manipulator mo bardzo moły „moment wychyłowy”. W proktyce oznacza to, że wykonywane ruchy muszą być niesłychanie delikatne, czasem aż do przesady. Jednak akurat do tego można się przyzwyczaić.

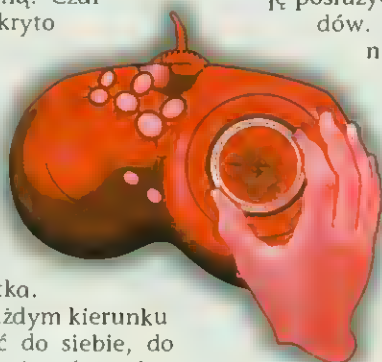
Kolejną mocną stroną nowego produktu Logitechu jest doskonałe przygotowany program konfiguracyjny. W bardzo przystępny sposób przeprowadza nas przez dość skomplikowany proces ustawiania, zmieniania i testowania CyberMona 2. Jeżeli chcemy, możemy wybroć gotowe ustawienia dla kilku już istniejących gier, przeprogramować je w dowolny sposób lub stworzyć zupełnie nowe dla nowo powstałych programów.

Stondordowo CM2 obsługuje m.in. obie części Dooma, Dark Forces, Quake'a, DN3D, Descenta I i II.

CyberMan 2 jest bezsprzecznie najdziwniejszym urządzeniem do kontrolowania gier na PC. Pomimo dosyć wysokiej ceny, mo przed sobą pewne perspektywy – tym razem istnieją możliwości jego skutecznego zastosowania. Choć nie sądzę, aby znalazł się w każdym domu, to jestem pewien, że ci, którzy go kupią, nie będą żałowali. Jest to najwyższej klasy sprzęt do grania. Polecam (zwłaszcza tym, którzy nie mają chwilowo co robić z pieniędzmi).

CyberZooltaRman 2

Dystrybucja: Tarnada, 00-957 Warszawa, ul. Kierbedzia 4, tel. (0-22) 651 24 01, www.tornado.com.pl. Orientacyjna cena: ok. 300 zł.



NET SELLER
CENY NETTO Z 28 STYCZNIA 1998

Komputer NET - H 8.20	1111
Komputer NET - H 8.23	1392
Komputer NET - T 4.16	1017
Komputer NET - T 4.20	1118
Komputer NET - T 4.23	1409
Komputer NET - 2.23	2404
Komputer NET - 2.26	2796
Komputer NET - 2.30	3410

Zestaw zawiera:

NET H8 i T4: • płyta główna Microstar VX 256c • karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB • klawiatura • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3.5" • H8: procesor AMD • T4: procesor Pentium

NET 2: • płyta główna PII Microstar 6117 440 LX AGP ATX • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa ATX MIDI • FDD 3.5" • procesor Pentium II

Net Seller
Sp. z o.o.

• Dysk twardy 1000 MB Seagate 33012	410
• Dysk twardy 1700 MB Seagate 31720	470
• Dysk twardy 2100 MB Seagate 32122	543
• Dysk twardy 2500 MB Caviar 22500 UDMA	634
• Dysk twardy 3200 MB Seagate 33232	700
• Dysk twardy 4300 MB Quantum BigFoot	739

3 Dfx VooDoo Hellos 4 MB Akcelerator	467
3 Dfx VooDoo Hellos 4 MB Akcelerator + TV	564
3 Dfx VooDoo RUSH 6 MB K. Graf. z Akceleratorem + gra	514
ELSA Victory Erazor 4 MB nVidia RIVA 128	720

• Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!

• Montujemy dowolne konfiguracje komputerów i OPTIMUS I ADAX

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p. 50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40, fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

Nasz Sklep:
www.netseller.com.pl

SUB CULTURE



mają zaszczyt zaprosić
na

Wielki Konkurs

Aby wygrać 1 z 8 gier Sub Culture odpowiedz na pytanie:

W jakim środowisku rozgrywa się akcja gry:

- a) na lądzie
- b) w powietrzu
- c) pod wodą

Odpowiedzi na pytania prosimy przysyłać na kartkach pocztowych
pod adres redakcji Gambler do 27.03.98 z dopiskiem „Konkurs Sub Culture”.
Wyniki losowania nagród zostaną umieszczone w majowym numerze gazety.

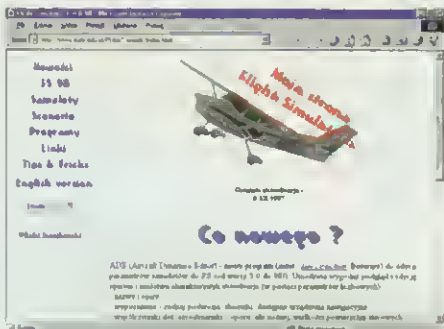
Gamblerowa Akcja Linkowo wciąż rozwija się bardzo dynamicznie, co dla mnie jest wielkim powodem do dumy. W chwili obecnej uczestniczy w niej już ponad 80 stron!

Nie wszystkie strony w Gamblerowej Akcji Linkowej prezentują wysoki poziom, zdarzają się tu jednak prawdziwe perełki. Gdy piszę ten tekst, w dziale „strony o grach” zawartych jest 45 witryn. Trudno przedstawić tu wszystkie interesujące strony, obiecuję więc, że do tematu wrócę w najbliższych numerach Gomblera.

Flight Simulator 6.0 & 98

www.it.pw.edu.pl/Pl-isa/~szwejk/index.html

Jedno z większych zaskoczeń w Gamblerowej Akcji Linkowej – większość stron dotyczy bowiem gier bardziej przystępnych, głównie Quake’a czy Diablo. Ta strona jest wyjątkiem – znajdują się tu informacje o dwóch najnowszych wersjach Flight Simulatora firmy Microsoft. Są wszelkie nowości związane z

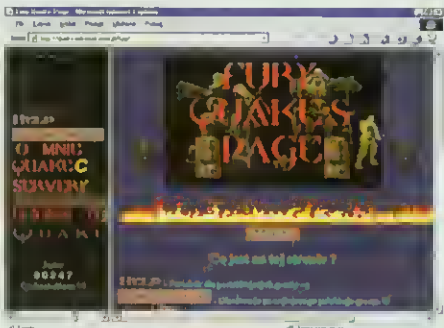


tą grą – opisy edytorów oraz ich wersje, które można sobie „rzucić”, modele samolotów i scenerie, również do ściągnięcia. Dodatkowo dostępna jest rubryka Tips & Tricks, gdzie można znaleźć praktyczne informacje na temat instalacji wszystkich dodatków.

Fury Quake Page

quake.mikrosat.com.pl/fury/

Najkrócej można ją określić jako słabo wykonaną, ale na pewno ciekawą dla quak’owych nowicjuszy. Zawarty jest tam bowiem poradnik dla początkujących graczy. Bardziej zaawansowanych ucieszy z

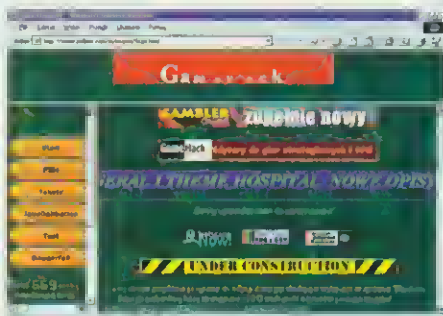


całą pewnością dział „Kurs Quake C”, dzięki któremu można spróbować własnoręcznie urozmaicać tę popularną grę. Jako ciekawostkę można potraktować stronę „głosowanie na najlepszego polskiego gracza”, ale już pierwsza polska Total Conversion jest naprawdę godna uwagi.

GameHack PL

www.palbox.com/m/msjmsj/

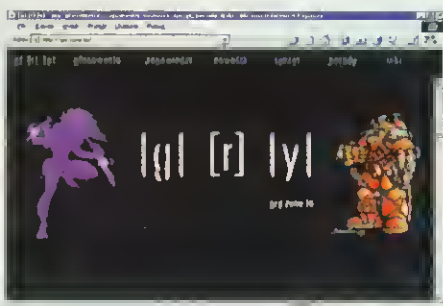
GameHack PL to jedna z niewielu tak wyspecjalizowanych stron wśród polskich serwisów o grach. Jest poświęcona tylko i wyłącznie podpowiedziom do gier, rozwiązaniom oraz łatkom usprawniającym



działanie poszczególnych tytułów. Jak sam autor podaje, większość zamieszczonych tu edytorów (dla systemu Windows 95) pozwala na dokonywanie zmian w grach strategicznych i RPG.

[g][r][y] gry.zone.to

Jedna z najładniej wykonanych stron spośród opisywanych w tym zestawie. Chociaż zawiera wiele dużych obrazków, nie ładuje się przesadnie długo, co dobrze świadczy o umiejętnościach autora. Serwis [g][r][y] zasłynął dzięki podstronie, na której umieszczony został formularz służący do głosowania na poszczególne gry, dzięki niej spory rozgłos zyskała cała witryna. Co czas jakiś pojawiają się tu informacje o nowych tytu-



łach. Znaleźć też można kilka opisów gier i ciekawostek sprzętowych. [g][r][y] jest więc dość typową, uniwersalną stroną, ale podkreślam – dzięki znakomitej oprawie graficznej plasuje się w czołówce.

Polish Grand Prix 2 Page

<http://www.akme.ikp.pl/akme/gp2/>

Mimo angielskiego tytułu, to strona w całości po polsku. Chyba najlepsza polska witryna dotycząca gry F1 Grand Prix 2, podstawowe źródło wiadomości dla polskiego gracza. Są tu informacje o szczegółach

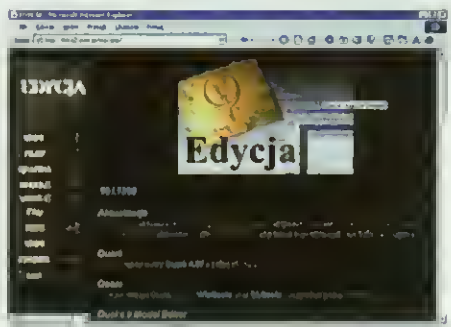


technicznych wyścigu oraz poradnik, jak grać w Grand Prix 2 przez modem. Na stronie „Pliki” można poznać kolekcję najpopularniejszych dodatków do gry, zaś Hot Laps to zestaw rekordów, jakie do autora witryny nadsyłają czytelnicy.

Quake – Edycja

frika2.anet.pl/wa/qep/

Quake – Edycja to uaktualniana co tydzień strona, na której można znaleźć wiele informacji pomocnych w przystosowaniu Quake’a do własnych potrzeb. Wydzielonych jest kilka działów, w których umieszczono m.in. narzędzia do tworzenia własnych postaci, konwertery plansz między różnymi wersjami Quake’a i sporo innych, przydatnych rzeczy. Dział Toys zawiera kilka najpopularniejszych edytorów przeznaczonych



do Quake’a, zaś dział mapy – dużą liczbę gotowych plansz oraz dokładny opis, jak tworzyć własne mapy. Gdy odwiedzałem tę stronę, nie były jeszcze gotowe niektóre działy, np. programowanie w Quake C, ale autorzy zapowiadają ich rychłe otwarcie.

Quake Total Conversion

www.quake.org.pl/tc/

Quake Total Conversion to jedna z pierwszych stron uczestniczących w Gamblerowej Akcji Linkowej. Obecnie wchodzi w skład najpopularniejszej polskiej witryny dotyczącej gry Quake, czyli www.quake.org.pl – już sam ten fakt świadczy o wysokiej jakości serwisu. Total Conversion poświęcony jest konwersjom Quake’a, dzięki którym gra może się

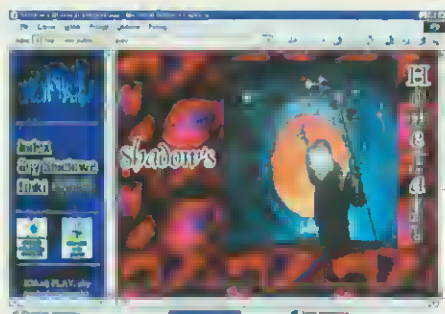


przeistoczyć w zupełnie inną. Strona TC aktualizowana jest bardzo systematycznie, co dwa lub trzy dni. Nie są to jakieś wielkie aktualizacje – zwykle krótkie wzmianki o nowo powstałych konwersjach Quake’a, wraz z odpowiednimi linkami do stron lub plików do ściągnięcia, ale to w zupełności wystarcza.

Shadaw's Homepage

<http://www.palbox.com/r/ravin/>

Witryna, która od razu przyciąga wzrok przepięknym wykonaniem. Wszystko ma w najlepszym guście – ładne i nie rozprasające tła, ciekawe napisy... Nie

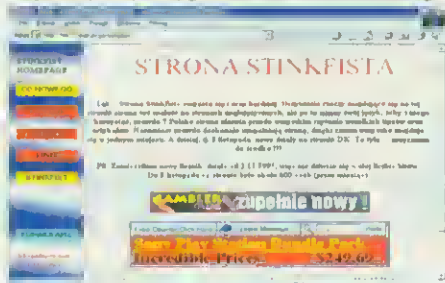


mniej interesująco wygląda warstwa merytoryczna strony. Pierwsze skrzypce gra tu spis gier, w które można zagrać w trybie multiplayer. Nie tylko przez Internet, bo dostęp do niego wciąż mają nieliczni, ale na przykład przez sieć zainstalowaną w miejscu pracy.

Stinkfist Homepage

<http://friko2.onet.pl/gd/dungeon/>

Strona Stinkfista ma dwie główne podstrony, każdą poświęconą innej grze. Pierwszą z nich to Dunge-

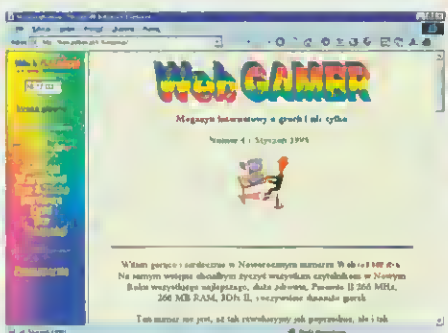


on Keeper, do której autor zgromadził kolekcję podpowiedzi, dodatków (w tym kilka zestawów ikon i podkładów, edytorów i latek rozszerzających możliwości gry) i informacji o stosowanym w DK sposobie zapisu plików. Druga z opracowanych przez Stinkfista stron dotyczy znanej strategii RTS, Red Alert. Tu materiałów jest równie dużo – podstrony: Dodatki, Kampanie, Misje, Mapy zawierają mnóstwo plików do ściągnięcia, zaś na stronie głównej umieszczone są linki do wielu edytorów.

WebGamer

webgamer.home.ml.org

Realizowany przez jedną osobę serwis o grach komputerowych, aktualizowany jest raz w miesiącu. Chociaż kolejne aktualizacje nie dodają ogromnych



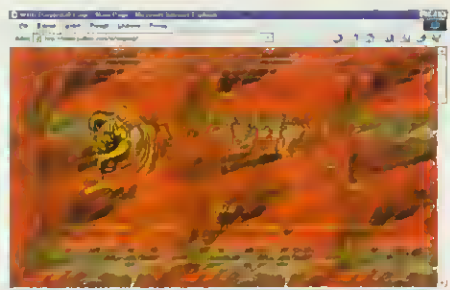
ilości materiałów, dużym plusem są starania autora o zbieranie różnych ciekawostek, np. gier napisanych w języku Java. Właściwie każdy podział (Nowości, W produkcji, Tips & Tricks, Hardware) zawiera przynaj-

mniej kilka ciekawych informacji. W WebGamerze najbardziej razi jarmarczna grafika – stonowane kolory wyglądałyby znacznie lepiej. Strona ma czytelny układ i ładuje się stosunkowo szybko. W sumie WebGamer to ciekawy przykład prostej witryny o grach, realizowanej przez pojedynczą osobę.

WRG Daggerfall Page

www.polbox.com/w/wrgwrg/

Strona nietypowa, bo tylko w języku angielskim, za to prezentująca dużo materiałów dotyczących Daggerfalla. Ma interesującą oprawę graficzną, choć



niezbyt wiele obrazków. Na jej zawartość składają się przede wszystkim podpowiedzi do konkretnych problemów, jakie może mieć miłośnik Daggerfalla. Znajdzie tu również informacje o dostępnych w grze zbrojach czy modelach broni. To bardzo dobre miejsce dla każdego, kto zna dobrze język angielski i chce się dowiedzieć wielu szczegółów o grze Daggerfall.

YuYo

AMI-COMM

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR: IPS, MIRAGE, CD PROJEKT, MARKSOFT, AVALON, EXE

1500 TYTUŁÓW W JEDNEJ FIRMIE

CZeka NA CIEBIE

e-mail: amiremm@amicom.com.pl <http://www.amicom.com.pl>

PC - CD	PC-CD	PC - DYSKIETKI	AMIGA
10 GARG HUNTER KILLER 15000	ORION BURGER 14500	7 DNI 7 NOCY 4000	ALFANET SAMIERCI 3000
ADICOP 9600	PANCIER GENERAL II 13000	BATTLE ISLE 2800	ASTRAL 2000
AMOK 14500	POSTAL 13400	FRANKO 3000	BEZ KOMPROMISU 3400
AMIDAS POWER SOCCER 15500	PUMA FOOTBALL 98 13000	FIRST SAMURAI 3000	BRYDZ 2500
ALBION 13800	QAD 9700	GANDOLF 3000	BUDOKAN 1830
ANDRETTI RACING 16000	QUAKE II 15900	HANIBALL 3000	DATE GIRL 2800
ANIMAL 14500	RAYMAN DESIGNER 10000	HAIR 175 MISSION 3000	DESERT WOLF 4200
ASSASIN 2015 7800	REDNECK RAMPAGE 14500	ISLAND 3 4500	DOMAN 3500
BIG 9950	RESIDENT EVIL 17900	KAJIKO I KOKOSZ 4950	DRENNAR - DZIEŁO MAGÓW 3500
BATMAN FOREVER 13900	SCREAMER RALLY 15500	KOSMOS 2090	FOREST DUMP FOREVER 2000
BLADE RUNNER 17400	SKAFT KWATERMASTER 5900	LAZARUS 3600	HELIOSEPERA 3000
BLAM MACHINEHEAD 14500	TOMBI RAIDER II 15500	MANAGER PIKARSKI 1090	INTERNATIONAL SOCCER 2500
CAVE WARS 18900	TUNNEL BI 14500	MIGABLAST 2090	INTERCALARIS 3000
CHESMASTER 3500 DE LUXE 16500	TUROK 19900	NOC 4900	ISHAR II 4300
CHRONICLES OF THE SWORD 12900	X-COM APOCALYPSE 16000	PINBALL ILLUSIONS 4900	KAJIKO I KOKOSZ 3900
CONQUEROR ADIOM 13420	PC - CD EDUKACJA/ŻYTKI	SKAFT KWATERMASTER 4300	KUPEC 2190
DARK COLONY 14500	33 LEKTURY 3300	SLATERMAN 3400	LIGA POLSKA MANAGER 2000
DARK REIGN 15900	ABC CHEMII 4900	SOLITYS 2990	MIASTO SAMIERCI 2000
DEADLOCK 14600	ALBUM OF POLAND 13660	SPEEDWAY MANAGER 96 2800	MIRI 3900
DEATHLON 300 9450	CIĄTKA MALOLATKA 12900	STALOWE NERWY 2090	MIR TOMIATO 2900
DREAMS TO REALITY 16000	DYKTANDO 9700	STARSHIP COMMAND ADV 4390	OLIMPIADA ID06 2000
FINA 98 10200	EDUKACJA TIM 6200	INTERNATIONAL SOCCER 1090	POLE WALKI 2500
G. POLICE 15900	EDUKACYJNA KOLEKCJA 7500	TYRIAN 2090	PULSAR 2000
GALAPAGOS 16000	EI EPHANT 9200	URBAN 3400	RAJD PRZECZ POLSKIE 2000
GNOME 14500	ENCYKLOPEDIA PWN 98 24000	WORMS 11500	ROAD RUSH 1830
GHOSTGARTERS 14500	GEOGRAFIA 4150	EDUKACJA/ŻYTKI	SKAFT KWATERMASTER 2000
HIESEN II 15900	HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ 8900	2 X 2 DLA WINDOWS 4500	SUPER TAEKWONDO MASTER 3000
ISIS 13500	II WOJNA ŚWIATOWA 8900	ETEACIER (Anglicy) France 5750	TAJEMNICA BURSZ KOLNATY 2000
JET FIGHTER III 16000	NIEMIECKIE ZWYCZAJSTWA 8900	GEOMETRIA 1660	TYRAN 3900
KILLING TIME 13500	J. ANGLIECKI TIM 4150	HYPHER SLOWNIK POL-ANG 4900	WACUS THE DETECTIVE 3500
KKND 8700	J. NIEMIECKI TIM 4150	KURS MASZYNOPISANIA 5600	EDUKACJA/ŻYTKI
KRAZY IVAN 13800	LET'S DRAW 9300	LITERAT 5000	ANILAB 2000
KROLOWA SNIEGU 10900	MATEMATYKA 7-8 4150	LITERKI CYFERKI 3550	AMITEKST PRO GOLD 4500
LEW LEON II 9900	MATMANIA 4150	LITERKI CYFERKI PO ANG. 3950	BIER SLOWNIK 2200
LOMAN 9900	MEDIA FACTOR CARS, SPACE 9900	MATEMATYKA Z KOMP. 3900	FIRMA 61 16000
LULI I LILI KSIĄŻECZKA 14500	MOJE PIERWSZE 123 10900	PITAGORAS (DOS) 4490	NOVA PAINT 3700
MAGELAYER 15600	NAPIERKNIJSZE MIASTA ŚWIATA 6900	PITAGORAS (WIN) 4700	PIANET 30 4750
MANK TT - SEGA 22900	NEW BEAT 2000 13000	POLONISTA 3600	POLONISTA 3500
NBA LIVE 98 16000	OKIEC ŚWIĘTY 9600	POP DEUTSCH 4700	SUPERMEMO 4900
NICRODOME 15800	ORTOMANIA 4150	POP ENGLISH 4700	YOO & ME - JANGIELSKI 3500
NII 98 15500	PRZEWODNIK PO WARSZAWIE 7500	POZIOKROWA WROZKA 4900	
NO RESPECT 9700		QR BIURO 18000	
NUCLEAR STRIKE 16000		TEST NA PRAWO JAZDY 4900	
		URANIA 4500	

TO TYLKO WYCIENE NASZEJ OFERTY WIĘC: ZADZWOŃ, NAPISZ, A WYŚLEMY CI PROGRAM W CIAGU 24 GODZIN. KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 ZŁ. JEŚLI ZAKUPISZ:

2 PROGRAMY - 5 % RABATU, 3 PROGRAMY - 10 % RABATU + TAJEMNICZY UPOMINEK

OFERUJEMY W DOBREJ CENIE:

- Karty dzwilkowe, - Głosniki, - Joysticki (20 gal.)
- Dyskiety, - Bory, - Filtry, - Taśmy do drukarek,
- Rozszerzenie pamięci, - Peryferia do AMIGI

Z Adrianem Chmielarem, szefem firmy Metropolis Software House, rozmawia Jacek Piekara.

Jak narodziło się Twoje zainteresowanie komputerami?

– Pierwszy kontakt z komputerem (ZX Spectrum) miałem na Palcanie [Zjazd Miłośników Fantastyki – przyp. red.] w Białejewku, a był to rok 1986.

Rozumiem, że był to miły kontakt?

– O, tak. Usiadłem do pierwszego etapu Star Wars, z którym nie mogli sobie poradzić faceci spędzający przy grze całe godziny i od razu go ukończyłem. Mając po raz pierwszy w życiu do czynienia z komputerem! Wtedy uznałem, że między mną a komputerem istnieją jakieś vibracje.

Nic dziwnego, skoro od razu odnalazłeś takie nadnaturalne zdolności... A dlaczego postanowiłeś pisać gry?

– Interesowała mnie twarzenie, opowiadanie pewnych historii. Nie ukrywam, że wybór branży gier komputerowych, a nie drugi filmowej czy literackiej, zastał w dużej mierze podyktowany kwestiami finansowymi. Nawet najlepsi polscy pisarze zarabiają sumy, które mnie by nie satysfakcjonowały. A reżyserzy wciąż muszą prasić a pieniądze sponsorów i nie mają środków na rabienie filmów.

No tak, co to za przyjemność skończyć szkołę filmową i całe życie walczyć, aby pozwolono wreszcie zrobić film. W przemyśle gier komputerowych łatwiej o pieniądze na realizację?

– Pieniądze rzadko leżą na ziemi. Zajęło nam (nam jako Metropolis) 5 lat czekanie na możliwość produkowania gier bez ciągłego zastanawiania się, czy wystarczy środków na ukończenie projektu.

Cofnijmy się o te 5 lat, do roku 1993, kiedy powstała firma Metropolis. Tajemnica Statuetki była pierwszą grą, którą stworzyliście. Pisałeś gry wcześniej?

– Tak, ale na zasadzie zabawy. Przychodziłem na przykład do kumpła, pisałem przez dwie godziny grę, dwie godziny w nią graliśmy, a potem szła do kasacji. Zdążyło mi się nawet napisać przygodówkę opartą na pamiętnikach Adriana Mołę'a (bazującą na fabule filmu i książki).

Tajemnica Statuetki i Teenagent – druga gra Metropolis – to przygodówki. Skąd zainteresowanie właśnie tym gatunkiem gier?

– W grze platformowej czy zręcznościowej nie ma szansy na opowiedzenie historii. Gra przygoda daje taką szansę. Jest to nie tylko zabawa, ale i dołączony do niej jakiś przekaz.

Trzecia gra Metropolis to Katharsis. Dlaczego po dwóch przygodówkach zabraliście się za zrealizowanie podwójno-kosmicznej strzelanki?

– Wydawało mi się, że adnależliśmy pewną niszę, która była słaba zagospodarowana, przynajmniej jeżeli chodzi o produkcje pecetawe. Widziałem graczy, którzy akupują automaty z grami zręcznościowymi i pomyślałem: „Dlaczego nie

dwa z tych akreśleń okazały się prawdziwe. Myśleliśmy, że jest ta młoda firma, która rzuciła rękawicę staremu Iwu i chaćby z tego względu warta z nią współpraca- wać. Cóż, nie wyszło.

Rynek polski nie jest dla Was specjalnie ważny ze względów finansowych. Wiadomo, że prawdziwe pieniądze są na Zachodzie, głównie w Niemczech i w Ameryce. Ostatnio Metropolis podpisała kontrakt z niemiecką firmą TopWare i jest to najbardziej spektakularny kontrakt na polskim rynku. Jak doszło do zawarcia tej umowy?

– Po pierwsze, rynek polski jest dla nas ważny. Bez pomocy finansowej ze strony IPS, może by już dzisiaj nie była Metropolis. Że nie wspomnę a oczywistych sentymentach i patriotyzmie...

Uff!

– A teraz da rzeczy. Kontaktowaliśmy się z wieloma firmami, jeździliśmy na targi do Anglii czy Stanów, artykuły a nas pojawiały się w najbardziej prestiżowych zachodnich pismach. Mażna powiedzieć, że bombardowaliśmy kamieniami wiele drzwi, licząc, że któreś wreszcie się atwarzą.

Jestem Baran

zrobić dla nich gry, w którą będą mogli bawić się w damu?”.

Ale Katharsis okazała się klapą.

– Wcale nie.

Jej wydawca, czyli CD Projekt, nie inówi może tego aż tak dosłownie, ale też i nie odniósł wrażenia, aby szefowie firmy byli zadowoleni z poziomu sprzedaży Katharsis.

– Ostatnia zamówili u nas następny partię kompaktów, więc chyba nie jest tak źle? Ale faktycznie liczyliśmy, że gra adnie- sie większy sukces. Może zaważył tu fakt, że wtedy byliśmy nieznaną firmą? W tej chwili jedna z najsłynniejszych kampanii, czyli Square [twórcy m.in. Final Fantasy VII – przyp. red.] przygotawuje grę Ein- heinder, w wielu założeniach bardzo padabną do Katharsis. Ale tak wielkie i uznane firmy prawie zawsze mogą liczyć na razgłos i uznanie.

Po wydaniu Teen- agenta CD i Kathar- sis rozstaliście się z firmą CD Projekt (w nie najlepszej atmo- sferze) i przeszliście pod skrzydła IPS Computer Group. Dlaczego?

– Związaliśmy się z CD Projektem, ba wyglądali na dyna- miczną, drapieżną i adpawiedzielną fir- mę. Niestety, tylko

Adrian Chmielarz

Wiek: 27 lat

Znak zodiaku: Baran i Świna

Pierwszy komputer: ZX Spectrum

Pierwsza gra: Star Wars

Ulubiona gra: Monkey Island, Virtua Fighter, Quake Multiplayer

Ulubione pismo komputerowe: Next Generation

Ulubione pismo niekomputerowe: Empire

Ulubiony film: Beavis & Butt-Head, Gorączka, Pulp Fiction

Ulubiony zespół: Depeche Mode, Coltrane, N.W.A.

I otworzyły się drzwi firmy TopWare?

– Przez przypadek! Jeden z szefów TopWare zabaczył screeny do Wiedźmina na jednej ze stron WWW w Internecie. Od razu się z nami skontaktował i błyskawicznie daszło do padpisania kontraktu.

Co Wam to dało?

– Finansowy spakój. Możemy spakajnie pisać następne gry, a w tej chwili trzy są na etapie realizacji. Poza tym muszę przyznać, że do tej pory wszystkie uwagi ludzi z TopWare i ich sugestie czy prośby a zmiany pewnych rzeczy były uzasadnione i wychodziły grom na dobre. Mażemy zatrudniać kilkudziesięciu grafików oraz programistów, pracować w daść kamfartawych, przynajmniej w porównaniu z przeszłością, warunkach. Ludziam, którzy dobrze pracują, trzeba dobrze płacić. Napalean pawiedział, że woli jednego zawa- dowego żołnierza ad dziesięciu amatarów,



Szkic zamku do
Wiedźmina

Największy sukces firmy? Dotarcie na Zachód. Co prawda na razie wcisnęliśmy tylko nogę między drzwi, ale mam nadzieję, że następna gra będzie kopniakiem, który drzwi te wyważy!

GAMBLER

Do tej pory ukazały się następujące produkcje Metropolis Software House

(podajemy wydawcę i rok wydania):
Tajemnica Statuetki – Metropolis 1993
Toenagent – Metropolis 1994
Teenagent CD – CD Projekt 1996
Katharsis – CD Projekt 1997
Książę i Tchórz – IPS CG 1998
W przygotowaniu:
Robo Rumble (Reflux) – połowa 1998
Gorky 17 – początek 1999
Witcher (Wiedźmin) – początek 1999

bo walczą tak samo, a zawodowiec je dzielić razy mniej.

Często powtarzasz, że Metropolis jest najlepszą polską firmą. Czy tak śmiało twierdzenie nie powinno zostać najpierw zweryfikowane przez rynek?

– Teraz jesteśmy najlepszi. Może za kwartał już nie będziemy. I żeby nie wyjść na buca, który napuszony przeży pierś, dam kilka przykładów. Ostatnio zgłosił się do nas przedstawiciel firmy Ion Storm, be-

nieliłą satysfakcję daloby mi robienie cyklu Indiana Jones.

Jokie tytuły wywarły na Tobie największe wrażenie?

– Seria Gabriel Knight i I Have No Mouth And I Must Scream. Ze względu na nowatorskie podejście do tematu. Czyli dorosłe.

Kiedy inówimy o polskim rynku komputerowym, natychmiast zaczynamy myśleć o jego problemach. Jednym z czołowych jest na pewno piractwo. Co nysłisz o tym zjawisku?

– Jak mogę winić człowieka, który przychodzi na legalny bazar w centrum miasta i kupuje sobie grę? Czy on jest od tego, aby sprawdzać, co to za towar i skąd pochodzi? Wina tkwi po stronie policji i prokuratury, które pozwalają na bezkarny handel pirackim oprogramowaniem.

Dlaczego tak się dzieje?

– Policja jest wyjątkowo i dogłębnie skorumpowana. Jestem naprawdę wstrząśnięty, kiedy przychodzę na Grzybowską [przy tej ulicy mieści się warszawska giełda komputerowa – przyp. red.] i spoty-

na giełdzie, to zaczepiają mnie co najmniej z 10 razy. Czy wyobrażasz sobie na przykład punkt w centrum miasta, w którym spotykali się paserzy albo suterzy i nikt by nic z tym nie robił?

Zmienimy ten niemiły temat. Powiedz, jak sobie wyobrażasz przyszłość światowego rynku komputerowego. Co nas czeka za 10 lat? Puść wodze wyobraźni!

– Wszyscy mówią o lepszych komputerach, większej liczbie polygonów itp. Natomiast ja widzę trend do odzierania gier z gry. To bardzo ciekawe zjawisko i na pewno uczyni z gier prawdziwy rynek masowy, a nie niszę, jaką mamy w tej chwili. A chodzi o to, że coraz więcej „gier” to w rzeczywistości programy rozrywkowe. Kilka przykładów: Parappa the Rappa, w której rapujemy wraz ze śmiesznym pieskiem. Barbie Fashion Collection czy jakoś tak, superhit w Stanach, można się domyślić, o czym. I wkrótce np. Super Mario Paint 64 na Nintendo, da malowania pierdół. Czyli gry, w których nie stresujesz się, jak przegrasz, a zabawa jest jasna i zrozumiała dla każdego. Wydaje mi się, że ta-

em i Świnia

dającą własnością m.in. Johna Romero [jeden z twórców Quake'a i Doom'a – przyp. red.]. Prosił o sprzedaż licencji engine'u do naszej nowej gry Robo Rumble [w Polsce będzie sprzedawana pod tytułem Reflux – przyp. red.]. Duży materiał o Metropolis zamieścił elitarny i prestiżowy miesięcznik Next Generation. Myślę też, że sam fakt, iż tak wielka firma jak TopWare zdecydowała się finansować nasze produkcje, też o czymś świadczy. Jednak, mówiąc szczerze, od dzisiaj przestaję już być polskim Dave'm Perry [szef Shiny, który chwali się swoją firmą na prawo i lewo – przyp. red.] i niech rezultaty świadczą o firmach, a nie propaganda.

Co za wyznanie! Ludzie nie uwierzą, że Ty to powiedziałeś. Ale porozmawiajmy o sukcesach. Metropolis istnieje od 5 lat. Co uważasz za największy sukces firmy?

– Ta, że w końcu przedostaliśmy się na Zachód. Ca prawda, jeszcze nie całkowicie. Na razie wcisnęliśmy tylko nogę między drzwi. I mam nadzieję, że następna gra będzie kopniakiem, który je rozwali.

A niepowodzenie?

– Bicie głową w ten potężny mur między Polską a Zachodem zajęło nam aż 5 lat. I kosztowało więcej wysiłku niż myślałem.

Czy trafiłeś kiedyś na grę, o której pomyślałeś, że chętnie wziąłbyś udział w jej tworzeniu nie ze względu na sukcesy czy powodzenie finansowe, tylko samą przyjemność, jaką dawałoby jej napisanie?

– Leisure Suit Larry i żeby były żywe modelki! A tak zupełnie serio, to chyba

kam się z jawnymi ofertami kupna kradzionego oprogramowania. Wszystkie w świetle dnia, bez żadnego chowania się, bez strachu. Widać handlujący nie mają powodów, aby bać się policji.

Jak temu zaradzić?

– Nie można uciąć hydrze łba po łbie, bo ciągle odrastają. Trzeba ją całą spalić. Dobrym sposo-



Robo Rumble

bem byłoby drastyczne karanie szefów giełd. Powtarzam, nie wiem, jak to możliwe, by w centrum stolicy 40-milionowego kraju mogła w weekend stać banda dresiarzy i sprzedawać piracki soft. Jak jestem

Widzę trend do odzierania gier z gry

kich produktów będzie coraz więcej i być może za 10 lat termin gry komputerowe będzie oznaczać coś zupełnie innego.

Dziękuję, że znalazłeś czas dla naszych Czytelników i życzę Ci, aby o grach Metropolis było głośno no całym świecie.

– BUM!

Teoria spisku

Żyjemy w kraju, w którym spiskowe teorie na różne tematy cieszą się nie słabnącym powodzeniem. Postanowiłem więc podzielić się jedną, o której wiem z pewnych, oligo-żeńskich w swej czystości, źródeł, na użytek i ku przestro-żdze Szanownych Czytelników. Pewnie też chcielibyście wie-dzieć, dlaczego Wasz ulubio-ny komputer w dwa lata po kupnie nadaje się tylko na złom albo dlaczego – obiek-tywnie patrząc – najgorszy sys-tem operacyjny wszechświa-ta (którego nazwy nie śmiem nawet wymienić w tak do-łym towarzystwie) zyskuje tak niesamowitą popular-ność? Na owe pytania istnieje jedna, jedyna właściwa odpo-wieź – to wynik ogólnoswia-towego spisku konsorcjów komputerowych.

Na początek odpowiedźmy sobie na pytanie, dlaczego komputery starzeją się tak szybko? Ponieważ produkują-je je półinteligenci nie są w stanie zrobić niczego pozy-tecznego. Nie potrafią kopać rowów, a pracę w, przepra-żam za wyrażenie, „Makdo-naldzie” uważają za, o zgrozo, nudną. A jak mówi mój dobry znajomy (który trzykrotnie pobił rekord trębacza Kleppa w długodystansowym leżeniu na czas): „inteligentny czło-wiek nigdy i nigdzie nudzić się nie może”. Owi, jak więc jasno widać, prostaczkowie, od uro-żdenia przyuczani tylko i wy-łączenie do dopychania kola-nem coraz większej liczby tranzystorów na coraz mniej-szej powierzchni, są zbyt ogra-niczani, aby byli w stanie zmienić swój brudny zawód na np. chwałebny fach ślusar-za-sprawca lub coś równie godnego.

Co więc mają robić w mo-mentcie, kiedy nawet w Cze-chach czy innych krajach za skrajem cywilizacji (np. w mi-tycznym Połand) pod każdą popą krytą strzechą stoi tzw. komputa? Przecież nikt zdro-wy no ciele i umyśle nie będzie kupował nowego sprzętu, gdy stary jeszcze całkiem dobrze ogrzewa mieszkanie. I tu wła-śnie widać, w jakim kierunku rozwija się techniczna myśl komputerowa. Każdy nowy procesor grzeje mieszkanie o od 131,5% do 215,85% lepiej niż jego poprzednicy, nie mówiąc już o jednostkach na

płytach ATX, dzięki którym udało się poprawić cyrkulację powietrza, a tym samym ogrzewać okolicę nawet jes-zcze o 20% skuteczniej. Mo-dele zwane serwerami mogą służyć w małej gastronomii za ekspresy do kawy lub mikro-falówki. Jest także duże zapo-trzebowanie na komputery przenośne, które – oprócz zo-pewniania ciepła poza domem – podnoszą także prestiż użytkownika przynajmniej w tym samym stopniu co telefon komórkowy.

Bądźmy jednak szczerzy – wschodni rynek, mimo że bar-dzo chłonny, jest trochę specy-ficzny. Możliwość skuteczniej-szego ogrzania chałupy tylko u nas (i w innych krajach Trzeciego Świata) jest zachętą do kupienia komputera now-szej generacji. Są jednak takie miejsca na ziemi, gdzie służą do tego tzw. kaloryfery, prze-myślnym sposobem podłączo-ne do elektrociepłowni. A my, bo przecież piszę dla Specjali-stów, zdajemy sobie sprawę, że komputer oprócz funkcji grzejnika, może spełniać tak-że inne zadania.

Być może padnie zarzut, że zaglądam się w nudne i zbyt naukowe rozważania. Myślę jednak, że należy choćby prze-lotnie zwrócić na to uwagę aby, że tak to określe, dokła-dniej naszkicować tło proble-mu. Komputery mają na Za-chodzie jakże niebagatelny wpływ na rozwój wielu po-ważnych dziedzin życia (np. pornografii). Dzięki nim moż-na też wykorzystywać, nor-malnie niezbyt użyteczne, znalezione karty kredytowe (tymi dwiema dziedzinami in-formatyki przez duże „I” mam zamiar zająć się później, w se-rii poważnych artykułów).

Zrewolucjonizowały one także proces wychowawczy – siedmioletnie dziecko sadza-my przed komputerem i mamy je z głowy... do chwili, gdy dostaniemy pierwsze we-zwanie na kolegium. Zresztą, komputery stworzyły także wiele nowych dziedzin życia. Dzięki nim można samemu, bez zaprzęgnięcia komukolwiek głowy, uregulować stan konta w banku, bez ruszania się na giełdę załatwić sobie naj-świeższe wersje interesujące-go nas oprogramowania, obejrzeć unikalne zdjęcia zna-nych modelek lub zrobić ko-

muś dowcip, umieszczając jego dane na liście osób po-zzukiwanych przez Interpol. Takich zastosowań są jeszcze tysiące.

Ja wiem, że w naszym kra-ju te sposoby wykorzystywa-nia sprzętu komputerowego uważa się za równie nietypo-we jak granie, nie można jed-nak nie brać ich pod uwagę. Na Zachodzie właśnie akcent na te dziedziny rozwoju infor-matyki pozwala producentom co roku opychać klientom procesory nowej generacji. Niewiernym Tomaszom, którym taki związek wyda się nieprawdopodobny, podam prosty przykład.

Do wyświetlenia obrazka w dość kiepskiej jakości od biedy wystarczył 386. Aby jednak rysunek (czy raczej zdjęcie) zabłysnął pełnią barw i za-chwycił bogactwem gorących szczegółów – potrzebny już był

kom – a na wszystkich tych platformach można było go-dzinami oddawać się godzi-wej rozrywce.

Co jednak sprawia, że to, co kiedyś było dla nas mio-dem i cudem, teraz jest tylko nędzną pikselą w 16 koło-rach? Czy ten sprzęt ot tak, po prostu się zestarzał? Taki po-gląd próbują nam sprzedać szarlatani od produkcji kom-puterów, podczas gdy tak na-prawdę umieszczają w swych maszynach zwykłe czasowe wyłączniki. To one, sprzężone z wewnętrznym zegarem komputera (oczywiście, tym prawdziwym zegarem we-wnętrznym, a nie lipną ma-kietą, którą każdy we wła-snym zakresie może odciąć od zasilania) wraz z upływem czasu zmniejszają jego moż-liwości tak, by najnowszy mo-del już po dwóch miesiącach okazał się za wolny, po roku –



486. Aby te fascynujące, prze-znaczone dla koneserów zdję-cia ożyły – konieczny był pro-cesor Pentium. A w kolejce czeka przecież jeszcze pełny trójwymiar i wirtualno rzeczy-wistość – dotyk, zapach i smak.

I tu, jak widać, wychyla się z mroków i mgieł pierwszy z wielkich komputerowych spi-sków. Otóż istnieją dowody, że już przed dziesięcioma la-ty na komputerach można było robić to wszystko, co robi się teraz. Pecety wspaniale ogrze-wały mieszkanie, Atari służyło kompozytorom, Amiga grafi-

średniej klasy, a po dwóch – złomem.

W jaki inny sposób można wytłumaczyć fakt, że tak re-welacyjne modele kompute-rów, jak Atari 65XE czy Com-modore 64, na których można było zrobić dosłownie wszyst-ko, w tej chwili nadają się tyl-ko do muzeum techniki? Wy-doje mi się, że każdy myślący człowiek przyzna, że istnienie ogólnoswiatowego spisku wielkich firm komputerowych to jedyne sensowne wytłuma-czenie.

Odrębną sprawą jest ogromna popularność graficz-

nego systemu operacyjnego, choć wszyscy zorzucją mu powolność i niestabilność. Wytlumaczenie tego zadziwiającego faktu można znaleźć na internetowych serwerach Wyspy Wielkanocnej, pod adresem znanym tylko wtojemniczonym. W czterokrotnie spakowanym różnymi archiwizami pliku znajdują się najczystsze i jedyne prawdziwe pliki źródłowe owego systemu. Po ich przeanolizowaniu można stwierdzić, że system ów swobodnie mógłby być o wiele wydajniejszy, szybszy i bezawaryjny, gdyby nie zawierał w swym kodzie specjalnych komend wyświetlających niezauważalne dla świadomości komunikaty. Sam ten proces (całkiem nielegalny, bo działający na naszą podświadomość) nie obciąża jednak zo bordzo procesora.

Dla każdego jednak jest jasne, że w razie wykrycia tego procederu firma, która się go dopuściła, poniosłaby poważne konsekwencje. Z tego też powodu bardzo duża część mocy obliczeniowej komputera idzie na dozorowanie i zapobieganie sytuacjom, w których po zowieszeniu się komputera na jego ekranie pozostałby np. napis: „ten system jest nojlepszy”. Autor dysponuje dowodami w postaci zrzutów ekranowych, z których niezbiecie wynika, że ów niecny proceder jest uskuteczniiony już od wersji 3.1 systemu.

Wśród tok poważnych zarzutów śmiesznie nieszkodliwe i mało efektowne wydają się, udowodnione przez psychoanalitka Zenona P. z Oszołomic (waj. kieleckie), hipnotyczne właściwości znaków firmowych niektórych potentotów komputerowych, których efektem są m.in. wojny między posiadaczami różnych platform sprzętowych. Fakt wydowania przez korty muzyczne uzależniających dźwięków, powszechnie już uwożany jest za nie do obalenia, szczególnie po ostatnich zamieszkach na złotych fanów dwóch gigantów tej gałęzi przemysłu komputerowego.

Jakby tego było mało, internetowym klubem, zreszającym tropicieli komputerowych spisków wymierzonych w zdrowy trzon komputerowej broci, wstrząsnęło w ostatnich dniach tajemnicze zaginięcie Johna N., który wpadł na trop powszechnego dodowonia do masy plastikowej obwodów drukowanych pod płyty główne, kobiecych feromonów. Być może zapowiada to pojawienie się w niedługim czasie modelu komputera dla kobiet, który – biorąc pod uwagę niewątpliwą otrakcyjność Johna N. (wielokrotny rozwodnik, z kilkoma sprawami o alimenty) – zapewne odniesie sukces. Tak czarną przepowiednią kończę artykuł napisany ku nauce i przestrodze. Bądźcie czujni! Wróg czuwał! ;D

Adam Nakanieczny

Rota fizyków

*Nie rzucim wiedzy, choć trwa noc
I burza się zerwała:
W pracowniach tkwi fizyków moc,
W laboratoriach chwala!
Bronić będziemy naszych blank.
Tak nam dopomóż Planck!*

*Nie będzie nam bezkarnie nikt
Wariował lagranżjanów.
Wszystkiemu podolają w mig
Fizycy – ród tytanów.
Nie będzie w walce naszej pauz.
Tak nam dopomóż Gauss!*

*Będziemy twierdzić aż po grób,
Że, kiedy sił nie staje,
Ciała po prostej biegnie lub*

*W spoczynku pozostaje.
Nie zeżre naszej wiedzy mól.
Tak nam dopomóż Joule!*

*I do ostatniej kropli krwi,
Choć wróg zastawia wnyki,
Bronić będziemy po kres dni
Praw termodynamiki.
Trwoga nie skaży naszych serc.
Tak nam dopomóż Hertz!*

*Niech brzmi rozgłosnie nasza pieśń
Wśród mrzonek i utopii:
Fizyki nie pokryje pieśń,
Nie wstrzyma nikt entropii!
Fizykom chwala po kres lat.
Tak nam dopomóż Watt!*

Tekst pochodzi z <http://zodiak1.mimuw.edu.pl/~godzilla/roto.html>

... ZABIJ LUB DAW EIE
ZABIĆ!

POSTAL



**CD-ROM
MAC/WIN 95**

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

LIComp
LIComp • EMPIK • MULTIMEDIA

Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3C, 02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi
lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Więcej o nowej konsoli

Nojświeższe (z początków lutego) wiadomości na temat przygotowywanej przez firmę VM Labs konsoli Project X są bardzo intrygujące.

Po pierwsze – konsola będzie fabrycznie wyposażona w napęd DVD! Ta informacja od razu wywołała lawinę domysłów na temat producenta konsoli (musi dysponować odpowiednią technologią). Po drugie – w USA Project X ukáže się jeszcze w tym roku

(można więc założyć, że Europa ujrzy tę konsolę najpóźniej no początku roku następnego). To ciężki orzech do zgryzienia dla firmy Sega, która już i bez tego ma spore kłopoty (patrz artykuł „Quo Vadis, Sega?” na str. 76). Sega planowała premierę nowej konsoli Kotana na rynku japońskim no koniec listopada; USA i Europa miały czekać aż do połowy roku następnego. Czy pod naciskiem konkurencji Sega zmieni swoje plany? Zobaczymy. (YuYo)

Cruis'n World (N64)

Poprzedniczka tej gry, Cruis'n USA (pierwsze wyścigi na konsolę N64), mimo nie najlepszej jakości sprzedawała się w dużej liczbie egzemplarzy.

Nowa wersja będzie ulepszona pod każdym względem. Autorzy dodali obsługę Rumble Paka (co w tej chwili zaczyna być standardem), będzie możliwość gry w cztery osoby. Użyty zostanie zupełnie nowy engine grafiki, a podrasowane tekstury będą wykorzystywać



pełniejszą paletę kolorów. Oprócz tego nowe etapy (zgodnie ze zmienioną nazwą gry) i samochody.

Wydawca: Midway. Termin: lipiec 1998. (YuYo)

Bio Freaks (N64)

Ta nowa bijatyka na Nintendo 64 okáže się z pewnością rewelacją sezonu. W końcu będzie można się wyżyć, grając w dy-



nomiczną, ale i bardzo brutalną grę. Perfekcyjnie zrealizowana i w pełni trójwymiarowa grafika ma przypominać trochę Quake'a.

Według twórców, największą „otracją” gry będą rozmaite makabryczne (czy po prostu wstrętne) sceny walki. I nie chodzi tu tylko i wyłącznie o standardowe morze krwi, lecz o różne efekty specjalne, np. ... zwracanie zawartości żołądka na pokonanego przeciwnika.

Wydawca: Midway. Termin: lipiec 1998. (YuYo)

NBA Courtside (N64)

Już niedługo miłośnicy koszykówki nie będą się czuli pokrzywdzeni. NBA Courtside ma bowiem jakością dorównywać produkcjom no Sony PlayStation.

Jak każdy porządny przedstawiciel gatunku, także i NBA Courtside będzie grą licencjonowaną, dzięki czemu zagramy na „prawdziwych” halach koszykówki, jako „prawdziwi” gracze ligi NBA. Grafika trójwymiarowa, zawodnicy o bardzo zróżnicowanych charakterysty-



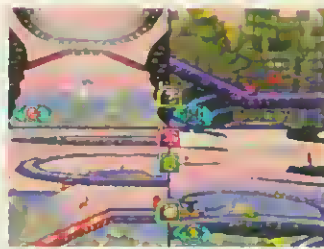
kach – od dobrze zbudowanych, ale mało zwrotnych, po mniej potężnych, ale zwinniejszych graczy. Groć będzie można nawet w cztery osoby, będzie też support do Rumble Paka.

Wydawca: Nintendo. Termin: kwiecień 1998. (YuYo)

Reckin' Balls (N64)

Nazwa Iguana Entertainment kojarzy się przede wszystkim z krwawym Turokiem. Tymczasem ta sama grupa autorów, pracując nad drugą częścią Turoka, na boku przygotowuje grę znacznie mniej brutalną.

Z pozoru przypomina ona platformówkę 3D, ale jest w niej wiele elementów zapożyczonych z wyścigów. Kierując skaczącą piłką, gracz przemierza wielopoziomowe plansze przypominające spirole, wykorzystując poustawiane po dro-



dze wiatraki, windy, transportery itp. Gra nieco dziwno, ale dość trudna i zaopatrzona w ciekawe poziomy dla wielu graczy. Ma bardzo ładną grafikę.

Wydawca: Acclaim. Termin: maj 1998. (YuYo)

64DD za 80 dolarów?

Według ostatnich doniesień, od dawno oczekiwany napęd magnetyczny do konsoli N64, czyli 64DD, kosztować ma w USA około 80 USD. Nie wiadomo jednak, czy w cenę tę wliczono jest również gra.

Ostotnio coraz częściej słyszy się, że w napęd wbudowany ma być modem. Byłaby to już druga, po Saturnie z dodatkiem NetLink, konsola, dzięki której można będzie grać on-line. Modem mógłby też służyć np. do ściągania z Internetu dodatków do już wydanych gier. (YuYo)

Rampage (N64)

Dawno, dawno temu, jeszcze w czasach 8-bitowego komputera ZX Spectrum, grywa-



łem we wspaniałą Rampage. Teraz przygotowywany jest jej remake w wersji na Nintendo 64.

Zrezygnowano z przeniesienia gry w trzy wymiary, jednak nowych elementów będzie mnóstwo. Po pierwsze – grafika, choć dwuwymiarowa, będzie kolorowa oż do przesady i bardzo żywo animowana. Po drugie – wiele niespodzianek, bonusów i sekretów. Nie zmieni się główna idea gry, czyli rozniatanie budynków, helikopterów i wszystkich przeszkodzonek, oraz główni bohaterowie, przypominający wyglądem King Konga czy Godzilla.

Wydawca: Midway. Termin: lato 1998. (YuYo)

Rebus (PSX)

Strategie turowe na PC powoli ustępują pola grom czosu rzeczywistego, a tymczasem na PlayStation zapowiadano jest nowa gra z tego gatunku.

Rebus no pierwszy rzut oka ma bardzo sympatyczną grafikę, lekko „zolutującą” Monga. Nie zawiodą się również miłośnicy długich i interesujących przerywników filmowych – w Rebusie będzie ich pod dostatkiem. Groć będzie można kilka unikalnych opcji, np. możliwość obniżenia lub podwyższenia wysokości terenu, no którym toczy się walka.

Nie wiadomo jeszcze, w jaki sposób zostanie rozwiązane sterowanie przebiegiem gry,



ale i tak Rebus zopowioda się interesująco.

Wydawca: Atlus. Termin: jesień 1998. (YuYo)

Gry Namco (PSX)

Miłośnicy gier firmy Namco powinni zwrócić szczególną uwagę na najbliższe miesiące. Ciekawa platformówka Klonoa

ukaże się 10 marca, zaś strzelanina Point Blank – 15 kwietnia, a najciekawsza chyba gra z pierwszego półrocza 1998 – Tekken 3 – ma się ukazać już 20 kwietnia! (YuYo)

Hot Shots Golf (PSX)

Jakiś czas temu firma Sensible Software próbowała stworzyć symulator golfa dla każdego, jednak wyniki tego eksperymentu nie okazały się zbyt zachęcające.



Teraz firma Sony zapowiedziała wydanie w USA i w Europie gry znanej w Japonii pod nazwą Everyone's Golf, która odniosła tam oszałamiający sukces – sprzedano ponad milion egzemplarzy! Co w tej grze jest tak atrakcyjnego? Przede wszystkim prosta obsługa – inaczej niż w grach golfowych na PC. Zamiast wielokrotnego klikania w odpowiednich miejscach, wystarczy raz wcisnąć przycisk na joypadzie, aby uderzyć piłeczkę.

Wydawca: Sony. Termin: maj 1998. (YuYo)

Other Life Azure Dreams (PSX)

Gra należy do gatunku, który posiadacze konsol bardzo polubili, czyli do RPG. Dodatkową zachętę inoże stanowić fakt, że OLAD jest tworzony i będzie wydany przez firmę, która stworzyła inną znakomitą grę RPG, Suikoden.

Bardzo charakterystyczne jest wykonanie gry – trójwy-

miarowe tła połączone ze zwykłymi obiektami 2D. Gra wypełniona jest Manga, ale do tego gracze powinni być już przyzwyczajeni. OLAD to gra turowa – gdy jeden z graczy porusza swoimi postaciami, drugi znajduje się w trybie walki. W następnej turze role się odwracają.

Wydawca: Konami. Termin: 1998. (YuYo)

Tonba! (PSX)

Kolejna atrakcja dla wielbicieli gier platformowych. Zawiera wszystkie elementy typowe dla gatunku – przewijające się od lewej do prawej strony ekranu ogromne poziomy, bardzo ładną i kolorową grafikę, mnóstwo przeszkód do pokonania i, oczywiście, wiele zabawnych sytuacji. Oprawa graficzna Tonba! podobna jak w kreskówkach.

Sterując małym jaskiniowcem, przemierzamy lasy, farmy i inne okolice, zbieramy klucze i ukryte skarby oraz pokonuje-

my przeciwników, wskakując im na plecy. Jest też kilka niespodzianek. Krótko mówiąc, powrót do korzeni w najlepszym stylu.

Wydawca: Sony. Termin: lato 1998. (YuYo)



X-Files na PlayStation (PSX)

Po tym, jak firma Sony zapewniła swojej konsoli wyłączność dla serii gier Tomb Raider, podobnie stało się z grą opartą na znanym i lubianym serialu X-Files. Jedyną wersją konsolo-

wą tej gry będzie więc wersja na PSX, której wydaniem zajmie się prawdopodobnie sama Sony. Głównym autorem jest Chris Carter. Poza wersją na PSX gra X-Files ukaże się również na komputery PC; wydawcą będzie firma Fox Interactive. (YuYo)

ZABIĆ LUB DAĆ SIĘ ZABIĆ!

ZABIĆ!

the reap

CD-ROM WIN 95

Współpraca dystrybucja w Polsce:
Licom Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chłodnowska 9C, 02-935 WARSZAWA
tel./fax: 0-22-641-11-25, 0-22-642-99-21

LEAM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Pytaj w każdym sklepie o programy komputerowe lub zadzwoń do nas, zamów swój własny egzemplarz gry.

ZSTĘPNIAK

To już drugi zstępniak w Gamblerze, pierwszy dotyczył drobnej zamiany na stanowisku rednacza. Co prawda, ten wcale nie oznacza, że teraz ja będę redaktorem naczelnym (wydaje mi się, że Aleksy radzi sobie dość dobrze i nie potrzebuje mojej pomocy :)))). Zmiany dotyczą tylko i wyłącznie działu poświęconego konsolom. Otóż chciałem Wam zakomunikować, że nie jestem już odpowiedzialny tylko za dział PlayStation. Poczynając od następnego numeru, będę miał trudne zadanie (i niewątpliwą przyjemność) nadzorować Dział Konsol.

Decyzją Rady Najwyższej, pod Świętym Kierownictwem Dyrektora Grzegorza Eidera, poszczególne „frakcje konsolowe” zostały połączone w jedną i tak się składa, że to właśnie moja skromna osoba bę-



dzie odpowiadała głową za wszystkie błędy i wypaczenia (od razu zapowiadam, że takich nie będzie). YuYo, do tej pory odpowiedzialny za Saturna i Nintendo 64, dostał inne (równie odpowiedzialne) zadanie do wykonania.



Muszę przyznać, że „z pewną taką nieśmiałością” zabieram się do pracy, ponieważ nigdy przedtem nie miałem okazji czymkolwiek kierować (muszę w końcu zrobić prawo jazdy). Ale ma to też swoje uroki!!! W końcu będę mógł bezkarnie znęcać się nad YuYo, Jackiem Piekara i moim Drogim Kumplem, Haszakiem. Teraz ja będę cenzurował Twoje teksty, Haszaku!!! Poznasz moją stalową pięść!!! Ugniesz się, tak jak i inni!!! Wszyscy będziecie... mhm... przepraszam – megalomania też ma swoje granice :)

Próbę konsolowej twórczości Darka macie już w tym numerze. Radzę dokładnie przyjrzeć się recenzowanej przez niego grze – przez pierwsze tygodnie tego roku okupowała wszystkie czołowe miejsca na listach przebojów renomowanego tygodnika CTW. Jest to swego rodzaju ewenement.

W następnym numerze nie znajdziecie w tym miejscu wstępniaka. Przenieś się on na początek działu, przed rubrykę NewsPad.

Mam nadzieję, że nie zawiodę Waszych oczekiwań i uda mi się sprawnie poprowadzić Konsole w Gamblerze.

ZooltaR

PS Wszelkie uwagi i propozycje proszę przysyłać bezpośrednio do mnie. Mój adres – zooltar@lupus.waw.pl.

WIRTUALNA ZABAWA

DO WYGRANIA
**KOMPUTER MULTIMEDIALNY,
KONSOLE
SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE
GRY NA PC CO
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIEŚ
ORAZ WIELE
INNYCH NAGRÓD**

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ
NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

**ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 051**

co 20
osoba
wygrywa

ESCIATCAH

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 4,22 zł/mie z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz...
wynik (adresowane) koperty za pośrednictwem INTE-NETKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 16

**konkurs
KOMPUTEROWY**

- 5 prostych pytań
z zakresu komputerów

0-700-71-423

do wygrania co miesiąc
**KOMPUTER MULTIMEDIALNY
PENTIUM 166 MMX
oraz inne nagrody**

Dla każdego
dzwoniącego
zniżka 10%
na zakupione
komputery
w firmie
Multimedia
Komputer.

**WPI/MK opłata 3,70 zł za minutę
wymagane 18 lat lub zgoda abonenta**

FIFA '98: ROAD TO THE WORLD CUP

Znów te stadiony?! Zapchane, wypełnione drącymi się kibicami rozentuzjasmowanymi poczynaniami 22 facetów kopiących biedną piłkę? Znów, znów!!! Choć tytuł gry trochę się zmienił, stał się nieco koniunkturalny.

Najnowsze dzieło sportowej odnogi Electronic Arts wyraźnie odmłodziło i nabrało większego wigoru (którego już wcześniej nie można mu było odmówić), zachowując przy tym wszystkie elementy dobrego symulatora piłki nożnej. I wprowadziło, rzecz jonna, grupy eliminacyjne do Mistrzostw Świata '98, dzięki czemu niektórzy będą mogli przeżyć to jeszcze raz, a niektórzy może jeszcze raz rozegrać (gwarantuję, że awans drużyny Polski jest prostszy niż w rzeczywistości).

Nadal futbolówka klei się trochę do butów, choć łatwo ją stracić przy zbyt gwałtownym zwodzie. Nadał znakomicie się kręci, pozwalając strzelać wspaniałe bramki (i równie łatwo przestrzelić). Dość łatwo osiąga się kombinacje pozwalające strzelić z przewrotki, zagrać piętą czy odegrać w biegu. Doskonale wyglądają parady bramkarskie. Tu zresztą jedna uwaga. Bramkarze, nawet średniej klasy, doskonale radzą sobie z silnymi, precyzyjnymi strzałami z dystansu, a tracą głowę w niegroźnym zamieszaniu i piłka czasem (stanowczo za często) wpada do bramki, uderzona oddechem napastnika drużyny przeciwnej.

Istotnym novum jest rozgrywanie rzutów wolnych i karnych. Przy wolnych możemy ustawić wysokość i siłę strzału (obrazowane za pomocą strzałki) oraz stopień zakręcenia piłki. Rzuty karne doczekały się osobnego ekranu, na którym stojemy twarzą w twarz z bramkarzem (to trochę ułatwia strzelanie).

Imponująco wygląda oprogramowanie graficzno-dźwiękowe. Dynamiczne intro z wpadającą w ucho, choć na dłuższą metę drażniącą muzyką, wspaniałe mini-teledyski łączące film z grafiką komputerową, o nodowane z miast, w których znajdują się stadiony goszczące

grające drużyny, wreszcie wygląd boiska i piłkarzy zadowolą nawet najwybredniejsze gusta. Obraz został uzupełniony fachowym komentarzem podczas meczu (podawane są nawet nazwiska zawodników!) oraz dość inteligentnie nagrytym szumem trybun. Komentarz, jakkolwiek czasami nieco irytuje (np. gdy na początku meczu Bangladesz-Luksemburg spiker twierdzi, że zapowiada się niezwykle ciekawe widowisko), jest dość kompetentny, oddaje to, co dzieje się na boisku i stosunkowo rzadko się powtarza.

Te zochwyty nad programem nie wynikają z mojego bezkrytycyzmu. W FIFA '98 gra się znakomicie. Ale i ona ma wady. Przede wszystkim, bramkarz stanowczo za często rzuca się z piłką do przodu. W ten sposób sprowadza na nos nieszczęście w postaci rzutu wolnego, co przy doświadczonego przeciwniku zozwyczaj kończy się utratą bramki (i nerwów). Poza tym, realizm nieco

cierpi, gdy komputer losuje wyniki drużyn. Rozumiem, że w piłce piękne jest to, że teoretycznie każdy może wygrać z każdym, ale jak wychodzą z grupy Mołdowio i Gruzja, o z tej samej grupy nie wychodzą Anglia i Włochy, to widzę w tym grubą przesadę. Dzięki ta-



kim losowaniom raz rozegraliśmy finał mistrzostw świata z

Omanem - wygrana 10:0 nie sprawiła mi żadnej radości.

Nie będę się notomiast czepiał, że programiści najwyżej



ocenili drużynę Francji, gospodarzy mistrzostw, która dystansuje Niemcy i Brazylię. Jedynie Włosi jej dorównują. Nie dano jednak Francji prawa uczestnictwa w finałach mistrzostw świata bez przejścia eliminacji.

Skoro jesteśmy przy realizacji, to warto spojrzeć na nazwiska. Tu program prezentuje się solidnie, przynajmniej jeśli chodzi o listę zawodników pierwszego składu. Za to ławka rezerwowych jest czasami losowo wybranym fragmentem odpowiedniej książki telefonicznej. Ale dzięki i za to.

FIFA '98 jest, pomimo drobnych niedociągnięć, propozycją bardzo solidną, gwarantującą na długo dobrą zabawę. Silne zróżnicowanie poziomu trudności pozwoli nowicjuszom cieszyć się ze zdobycia mistrzostwa świata drużyną Francji, a doświadczonym graczom - Bahrajnu. Po drodze do tytułu przyjdzie obejrzeć dziesiątki pięknych goli, niezapomnianych sytuacji podbramkowych, przeżyć kilka czy kilkanaście emocjonujących meczów. A o to przecież chodzi.

Sir Haszak



Electronic Arts 1997
Sportowa
PSX
Grafika: 84%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 80%

TEST DRIVE 4

Ostotnio patrzę na rynek komputerowy z ogromną nostalgiją. Przypominam sobie dawne czasy, kiedy chodziłem do kolegi pograć no jego „obłędnym” Commodore 128. To był komputer. To były gry. Pierwsze zręcznościówki, pierwsze gry sportowe i, oczywiście, pierwsze wyścigi. Pamiętam, jak pewnego dnia zobaczyłem grę Test Drive. W tamtych czasach samochody, jakimi jeździ-

mój samochód, doprowadzając mnie do białej gorączki. Ale kiedy już udało mi się wygrać, moim oczom ukazywały się ZUPEŁNIE NOWE TRASY.

A potem zobaczyłem TD2 no Amidze. Tego już nie da się wyrozić słowami. Cudownie kolorowa grafika, samochody niemożliwe do zdjęć, idealnie płynno animacja. To było COŚ. To robiło wrażenie. I znowu grałem wieczorami, starając się

torów graficznych, procesorów klasy Pentium II, wysokich rozdzielczości i kolorów, których liczba liczona jest w milionach. Mamy też czasy konsol, z całą ich mocą obliczeniową, połączoną z łatwością obsługi. Gry wyścigowe wyglądają tak realistycznie, że często trudno się oprzeć wrażeniu, iż uczestniczy się w prawdziwym wyścigu.

I znowu mogę pograć w Test Drive. Tym razem w część piątą (nie zapominajmy o Test Drive Off Road). Z rozrównieniem wspominam te antyczne czasy, zosuwając po wspaniałe przygotowanych trasach najnowszy modelami luksusowych samochodów. Ale to już nie to. Nie ma tej niepowtarzalnej atmosfery, która emanowała z komputera w zimowy wieczór 5 lat temu, kiedy

nieudaczną policja. Pomimo upartego toronowania radiowozów i następujących potem krótkich ucieczek, kończących się prawie zawsze efektywną kraksą, nie dostałem nawet jednego, małego mondaciku. Bardzo mi się to nie spodobało. Cały urok tej gry polegał zawsze na możliwości wyprzedzenia jadącego przepisowe 90 km/h samochodu policyjnego i szaleńczym rajdzie połączonym z lawirowaniem między osobowymi sedanami, ciężarówkami i wlokącymi się samochodami terenowymi. W TD4 istnieje praktycznie tylko lawirowanie.

Zawiodłem się na trybie multiplayer. Można, oczywiście, zlinkować dwie konsole, można też grać no jednej. Ale gra wygląda cokolwiek dziwnie. Otóż najpierw trasę wyścigu przejeżdża jeden gracz, o potem drugi ma za zadanie ścigać się z „duchem” swego poprzednika. O ile takie rozwiązanie zdaje egzamin w wypadku samotnego grania na czas, o tyle w dwójkę jest cołkowicie pozbawione sensu. W sumie równie dobrze można grać w trybie jednoosobowym i starać się pobić czas swojego rywala. Nie wiadomo dlaczego nie zaimplementowano opcji split screen. To znacznie uatrakcyjniłoby zabawę.

Test Drive 4 jest grą bardzo przeciętną. Gdybym miał wybierać między częścią czwartą a drugą, nie zastanawiałbym się oni chwili. Może czwarta jest znacznie ładniejsza, ale brok jej duszy, którą miała poprzedniczka.

ZooltaR Nostalgik



ło się w TD, widywałem tylko na stronach pism samochodowych u wujka, mechanika. I nagle mogłem zasiąść za kierownicą najprawdziwszego Ferrari Testarossa, Parsche Carrera czy Corvette Z-1.

Siedzieliśmy całymi wieczorami i przemierzaliśmy górskie trasy USA, z tą samą jednolitą ścianą po prawej stronie. Te niesamowite wrażenia, kiedy gonila nas policja; „fotorealistyczny” mondat przyklepany do szyby. Ohhh.... To były czasy. Teraz, rozpuszczony przez minóstwo coraz ładniejszych gier, zarzucam coś na konsolę, gram przez piętnaście minut, po czym dochodzę do wniosku, że gra jest nędzna i już jej więcej nie oglądam. A kiedyś przy jednym programie spędzałem kilka tygodni.

Potem pojawił się Test Drive 2 - The Duel. Jeeeeeejuuuuu!!! Już nie chodziło tylko o to, aby jak najszybciej dojechać do mety - trzeba było zrobić przed tym „drugim”. Ile to razy tuż przed metą wyprzedzał



dojść jeszcze dalej, pokonać jeszcze więcej przeciwników.

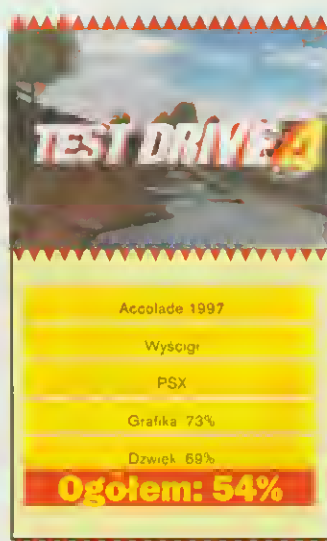
Następny był Test Drive 3. I znowu wielkie wydarzenie - tym razem grafika w całości wektorowa. Wektorowa, znaczy TRÓJWYMIAROWA. Niestety, do pociągnięcia takiej „argii dlo oczu” potrzebno było maszyna lepsza niż zwykła „pięćsetka”. Do tego trzeba było przynajmniej 486. Ho!! W tamtych czasach niewielu było szczęśliwych posiadaczy tak potężnych kompów. A chociaż TD3 był grą dość nowatorską, nie zyskał takiej popularności jak jego zocni przodkowie.

Mamy teraz czasy okcelera-

uciekalem przed policyjnym radiowozem po górskiej autostradzie. TD4 to po prostu kolejne, solidnie zrobione wyścigi. Kilko różnych, bardzo ładnie wykonanych tras, kilka samochodów do wyboru i to, co zwykle - jazda, jazda, jazda.

Magnetyzm gdzieś zniknął, zastąpiany technicznymi fajerkami. Toporne klawisze zamieniły się w ergonomicznego joypada (olbo cołkiem kosmicznego neGcono). Z dawniej otmosfery pozostał tylko tytuł. Nie oznacza to wcale, że gro jest zło. Wręcz przeciwnie - to solidnie wykonane wyścigi na miarę naszych czasów (z wyjątkowo nędznie wyglądającym intro). Ale tylko solidnie. Takich gier jest mnóstwo. Co najśmieszniejsze, większość z nich jest wzorowana właśnie na poprzednich częściach TD (np. Need for Speed). A oryginal jest słojszy niż kopie.

Bardzo rozczarowała mnie



SAMSUNG

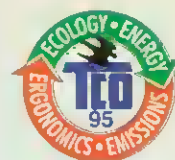
SyncMaster™ New Line

TELEKOMUNIKACJA

SPRZĘT KOMPUTEROWY

KASY FISKALNE

RTV-AGD



	Przekątna kineskopu:	14"	15"	17"	21"
Seria s	do użytku domowego i małego biura:		500s	700s	
Seria b	do zaawansowanych aplikacji biurowych:	400b	500b		
Seria p	do zastosowań profesjonalnych (CAD, DTP):			700p	1000p

Dystrybutorzy:

ABC DATA Warszawa, ul. Elbląska 17, tel. (0-22) 633 70 11 • **ACTION** Warszawa, ul. Jana Kazimierza 46/54, tel. (0-22) 36 62 29
CADENA SYSTEMS Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 855 21 51 • **COMMPOL** Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 32 50 61 • **ELSAT INTERNATIONAL** Warszawa, ul. Wileńska 50/52, tel. (0-22) 623 06 31 • **SOFT-TRONIK** Wrocław, ul. Legnicka 42, tel. (0-71) 55 05 17

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA Sp. z o.o.
OCHOTA OFFICE PARK
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (0-22) 608 44 00, fax (0-22) 608 44 01
www.samsung.cam.pl

SAMSUNG
ELECTRONICS
ŚWIAT DOBREJ MYŚLI

Zamawiam bezpłatne materiały informacyjne zawierające dokładne dane techniczne monitorów serii **SyncMaster™**

Imię: Nazwisko:

Nazwa firmy: Słownik:

Dokładny adres firmy:

W roku 1998 zamierzam kupić sztuk monitorów.

QUO VADIS, SEGO?

Tytułowe pytanie, jeżeli weźmie się pod uwagę ostatnie doniesienia z Japonii czy Stanów Zjednoczonych, wskazujące na (delikatnie mówiąc) nie najlepszą kondycję firmy, jest jak najbardziej na miejscu. W Polsce 32-bitowa konsola Segi zdobyła bowiem sporą popularność i wszelkie zawirowania wokół jej producenta mają prawo niepokoić posiadaczy Saturna. Przyjrzyjmy się więc, jak wygląda obecnie (koniec stycznia) sytuacja „na froncie”.

Najsmutniejsze, ale już, niestety, w stu procentach pewne jest to, że

Saturn wyzionął ducha.

To, czego wszyscy od kilku miesięcy się obawiali, stała się faktem i obecnie nawet największy optymizm nie pomoże. Zdaje sobie z tego sprawę również sam producent konsoli, czyli Sega.

Amerykańska gałąź tego koncernu, Sega of America, zwolniła na początku stycznia około 30% swojego personelu, pozostawiając przede wszystkim osoby odpowiedzialne za usługi serwisowe dla obecnych użytkowników Saturna i poprzednich konsol spod znaku Segi oraz pracowników mających przygotować amerykańskich konsumentów na wejście na rynek nowego, 64-bitowego produktu.

Jeżeli chodzi o sprzedaż Saturna, to jest gorzej niż źle. Cała branża z zaskoczeniem przyjęła informację (pewną, bo ogłosiła ją sama Sega), że w całym roku 1997 sprzedało się w USA zaledwie 100 tys. sztuk tej konsoli! 8yc może niektórym z Czytelników wyda się to liczbą straszliwie dużą, wystarczy jednak przypomnieć, że konkurencja, czyli firma Sony, w samym tylko listopadzie 1997 roku sprzedała na terenie Stanów Zjednoczonych ponad milion sztuk konsol PSX.

Zła sytuacja Saturna oraz niedawna decyzja Segi o całkowitym zaprzestaniu produkcji nowych egzemplarzy konsoli zaowocowała, przynajmniej w USA, istnym szaleństwem cenowym. Największe sieci handlowe wyprzedają Saturna i wszelkie produkty z

nim związane po cenach absolutnie zdumiewających. Najnowsze gry, dotychczas w cenie ok. 50 USD, proponowane są po 15 USD, zaś produkcje nieco starsze kupić można (przypominam, dotyczy

rynku amerykańskiego) za całe... pięć zielonych papierków. To jeszcze nic, gdy weźmie się pod uwagę cenę samej konsoli. W wielu sklepach kosztuje ona ok. 30 USD!

Kiepsko zapowiada się rok 1998 pod względem oprogramowania dla Saturna. W styczniu odejście od tej konsoli zapowiedziało dwóch wielkich producentów gier, Electronic Arts (drugi co do wielkości, po samej firmie Sega, wydawca gier na Saturna) oraz Fox Interactive, więc już teraz można zaryzykować stwierdzenie, że jedynym poważnym producentem pozostanie... Sega.

Wy tłumaczenie masowej ucieczki developerów od tej konsoli jest bardzo proste – jeżeli w sklepach nie będzie miejsca dla samego Saturna, nie będzie go też dla gier na tę konsolę. Dlatego, mimo teoretycznie dużego, bo niemal dwumilionowego rynku, producenci musieliby ryzykować utratę dużych sum włożonych w tworzenie gier. Wszystko to złożyło się na smutny fakt, że w chwili obecnej spodziewanych jest zaledwie 8 (słownie: osiem) gier, które mają być wydane w USA.

Przyszłość Saturna widzę więc w czarnych barwach. Nie warto się jednak tak tym wszystkim zamartwiać, bowiem już w listopadzie bieżącego roku w Japonii zaprezentowana ma być

Katana – nowa broń Segi.

Pierwotnie konsola ta miała nazwę kodową Dural (nie wiadomo, czy i ta nowsza nazwa nie zostanie zmieniona). Pierwsze informacje o niej były szokiem dla całej branży gier komputerowych. Po pierwsze – wyszły nie od samej Segi, ale

od jednego z producentów gier (do tej pory nie wiadomo, z jakiej firmy pochodził informator), a po drugie – zaczęło się mówić o tym w chwili, gdy wydawało się, że Saturn wyjdzie z kryzysu.

Przeciek informacji doprowadził do tego, czego Sega obawiała się najbardziej. Gdy świat dowiedział się o przygotowywaniu następcy Saturna, gwałtownie spadło zainteresowanie 32-bitową konsolą. Jest to zapewne jeden z głównych powodów tak słabej dzisiaj kondycji Saturna.

Sega wprowadzić nie przedstawiła światu Katany, ale też nie mogła w nieskończoność zaprzeczać istnieniu projektu. O planach wprowadzenia na rynek nowej konsoli pod koniec 1998 roku zaczęło mówić już w grudniu roku ubiegłego. Początek stycznia przyniósł potwierdzenie tych informacji. Katana ma wejść na rynek japoński na

przełomie listopada i grudnia 1998 roku, zaś USA i Europa będą musiały (tradycyjnie już) poczekać kolejne pół roku.

Czy jednak warto czekać na Katanę, podczas gdy bardzo mocną pozycję mają Sony PlayStation i Nintendo 64, a zapowiadany jest nowy produkt, czyli Project X? Przyjrzyjmy się danym technicznym nowej broni Segi.

Sercem całego systemu ma być procesor Hitachi SH-4, tak-towany zegarem o częstotliwości 200 MHz. Ca do tego nikt nie ma wątpliwości – w chwili obecnej maszyna z tym procesorem byłaby nie do pobicia na rynku domowych konsol. Dobrym wyborem jest również procesor graficzny PowerVR 2, którego szybkość obróbki grafiki przekracza tę spotykaną w automatach najnowszej generacji (Model 3). Sensację i zarazem

rozpacz wśród redaktorów niektórych magazynów internetowych, a nawet polskiej prasy komputerowej, wzbudziła informacja o tym, że maksymalna rozdzielczość Katany ma wynosić 640×240 pikseli. Nie wiem, śmiać się czy płakać, bowiem w tych samych magazynach można było przeczytać pełne uwielbienia słowa o fantastycznej jakości grafiki gier na Nintendo 64. Jaka jest podstawowa rozdzielczość N64? Otóż wynosi ona 256×224! (Wszystkie wartości podane są dla trybu NTSC.) Widać więc, że nie sama rozdzielczość, ale efekty, jakimi dysponuje konsola, dają dobry efekt finalny.

A czy to źle, że obraz konsoli będzie miał tak niską rozdzielczość? Zdecydowanie nie – i warto tu przypomnieć niektóre gry z Saturna, chociażby Virtua Fighter 2. Gra ta wyświetlała obraz w wysokiej rozdzielczości, ale to rozwiązanie miało paskudną wadę – na większości telewizorów obraz strasznie migał. Jeżeli nawet nie zauważało się tego od razu, to owo uciążliwe miganie dawało a sobie znać szybkim zmęceniem oczu. Tak więc należy schować do kieszeni przyzwyczajenie do wysokich rozdzielczości, do obrazu „jak żyłta”, z widocznym każdym malutkim pikselem... To domena dobrych monitorów, podłączonych do komputerów, a nie zestawów konsola + telewizor.

Dźwięk Katany, generowany przez procesor firmy Yamaha, ma być jeszcze lepszej jakości niż dźwięk Saturna czy automatów serii Model 3. Chip ARM7, podstawa całego systemu tworzącego dźwięk, ma możliwość realizowania wielu efektów specjalnych, takich jak pogłos czy wibracje.

Nie wiadomo jednak, jaką Katana będzie miała pamięć. Pierwsze informacje mówiły o 8 megabajtach pamięci podstawowej i kolejnych 8 przeznaczonych na tekstury i grafikę. Pod koniec stycznia mówiło się zaś o oko-

Czy warto czekać na Katanę, podczas gdy bardzo mocną pozycję mają Sony PlayStation i Nintendo 64, a zapowiadany jest nowy produkt, Project X?

Co znajdzie się we wnętrzu Katany?
Procesor Hitachi SH-4, taktowany zegarem o częstotliwości 200 MHz; procesor graficzny PowerVR 2; Chip ARM7, podstawa systemu tworzącego dźwięk; 8 megabajtów pamięci podstawowej i 8 przeznaczonych na tekstury i grafikę (dane ze stycznia – ok. 26 MB łącznej pamięci).

NASCAR 98

to 26 (!) megabajtach łącznej pamięci.

Na pewno Sega nie zapomni o tym, że najważniejsze dla każdego sprzętu, również dla konsoli, jest oprogramowanie. So jaki cel mógł przyświecać szefom tej firmy, gdy podejmowali decyzję o wykupieniu bardzo znanego producenta gier, ASCII Entertainment? Katana na wstępie powinna dysponować tak szeroką bazą programową, by mogła pokonać zadomowione już na rynku PlayStation i N64 oraz, wchodzący również pod koniec bieżącego roku, Project X. Podobno Sega namówiła już do pisania gier na Katanę 19 producentów, chociaż nikt do tej pory nie wymienił ich z nazwy...

A w Polsce...

No właśnie, traf chciał, że podczas ostatnich miesięcy, w których Saturn miał szansę przeżycia, brak była jakiegokolwiek wsparcia dla jego polskich użytkowników.

Dotychczasowy dystrybutor Segi, firma 8obinark, „przespał” praktycznie cały akres wakacyjny 1997, później zaś na arenę wkroczył ponownie elbląski Lanser, już na jesiennej Gambleriadzie rozpoczynając kampanię reklamową Saturna. Czy to nie za późno? I, co najważniejsze, czy warto teraz kupować Saturna? No cóż... Będzie warto, jeżeli jej cena spadnie może nawet nie do poziomu ceny w USA (byłoby trudno osiągnąć cenę rzędu 100 zł, choć to marzenie każdego gracza), ale powiedzmy 250-300 zł, oczywiście przy rozsądnej cenie gier. Wtedy Saturna warto będzie kupić chociażby dla tych kilkudziesięciu znakomitych tytułów, jakie się na tę konsolę ukazały. W przeciwnym wypadku nie ma to absolutnie żadnego sensu – na rynku istnieją przecież dwie inne, znakomicie prosperujące konsole...

YuYo

PS Saturn nie zniknie z łamów naszego pisma. 8ędziemy mu poświęcać miejsce stosownie do jego popularności i liczby ukazujących się tytułów.

NASCAR 98, chociaż jakością nie bije konkurentów stworzonych przez firmę Sega, wart jest bliższego poznania. Nie tylko dlatego, że to całkiem niezła gra, ale również

Ważnym elementem każdej gry zajmującej się wyścigami NASCAR jest regulacja parametrów pojazdu. Również w produkcie firmy Electronic Arts bez dłuższego posiedzenia nad

by, na podzielonym ekranie. Tutaj animacja chwilami zwalnia, ale jest to ledwo zauważalne i nie wpływa na przebieg rozgrywki. Sytuacje takie zdarzają się przede wszystkim wtedy, gdy na ekranach obu graczy pojawia się większa liczba komputerowych przeciwników. Jeżeli ktoś chciałby sterować pojazdem z większą dokładnością, może podłączyć do konsoli analogowy joypad – gra obsługuje go bez najmniejszych problemów.

Lubisz wyścigi NASCAR? Lubisz posiedzieć trochę nad doborem odpowiedniego ustawienia parametrów samochodu? Nie odstrasza Cię stosunkowo uboga grafika? W takim razie możesz pędzić do sklepu po NASCAR 98. Zresztą, bądźmy szczerzy, nie masz wielkiego wyboru...

YuYo

dlatego, że może to już ostatni przedstawiciel gatunku gier wyścigowych na Saturna?

Od razu muszę przestrzec wszystkich miłośników perfekcyjnej grafiki – ta gra nie rzuci Was na kolana. Wydawać by się mogło, że już podwyższona rozdzielczość powinna podnieść walory grafiki, ale, niestety, NASCAR 98 wygląda bardzo kanciasto, a tekstury wcale nie są najlepsze. Jest w tym wszystkim jeden plus, animacja jest płynna i, w trybie jednego gracza, nie zwalnia nawet przy dużej liczbie pojazdów na ekranie. Niezła jest również ścieżka dźwiękowa. Poza głośnymi porykiwaniami silników i odgłosami uderzających w siebie samochodów, w tle słychać przyjemną muzykę. Wysoka jakość dźwięku to zresztą standard w produktach EA Sports.

konfigurowaniem poszczególnych elementów pojazdu wła-



ściwie nie ma sensu nawet próbować swych sił na torze.

Zaletą NASCAR 98 jest możliwość gry w dwie oso-



NASCAR 98

EA Sports 1997
Lanser
Wyścigi
Sega Saturn
Grafika: 62%
Dźwięk: 60%
Ogółem: 66%

DIDDY KONG RACING

Drugą (po średnio udanej Cruis'n USA) grą wyścigową na N64 była Mario Kart 64. Całkiem niezła, szczególnie w trybie multiplayer, lecz po



pewnym czasie grania odczuwało się niedosyt. Gdy w Internecie pojawiły się pierwsze zapowiedzi Diddy Kong Racing, gra ta z miejsca została okrzyknięta następcą Mario Kart 64. I w pewnym stopniu tak można ją traktować.

Idea gra różni się od Mario Kart. Tam chodziło tylko i wyłącznie o zajmowanie jak najlepszych lokat w poszczególnych wyścigach, tutaj dodane są wątki „przygodowe”, podobne zresztą do tych z gry Super Mario 64. Do następnych poziomów nie przechodzi się

ot, tak sobie, na wszystko trzeba zapracować. Kolejne tory, umieszczone w kilku różnych światach, stają przed graczem otworem dopiero wtedy, gdy zbierze on odpowiednią liczbę balonów. Później dochodzą nowe zadania, np. zbieranie monet czy wyścig sam na sam z jednym z „bossów” strzegących danego świata.

O grze Diddy Kong Racing mogę z całą pewnością napisać, że jest przeznaczona przede wszystkim dla młodszych graczy. Dynamika nie większa niż w Mario Kart 64, gra do najszybszych więc nie należy – od szybkiej jazdy



ważniejsza jest precyzja. Również grafika i dźwięk jednoznacznie wskazują, że odbior-

cami gry będą głównie dzieci – scenerie są bardzo mile i kolorowe, wręcz cukierkowe, dźwięk to przede wszystkim skoczne, rytmiczne melodie.



Chociaż DKR nie jest szybka, gra się w nią przyjemnie, a co najważniejsze – długo. I to nie dlatego, że łatwo ugrzęznąć na jakimś poziomie – co to, to nie, każdy tor można ukończyć po kilku próbach. Diddy Kong Racing zawiera tyle ciekawych elementów, że można w nią grać przez kilka tygodni. Tylko tryb gry w kilka osób był dla mnie niemiłym zaskoczeniem, zlikwidowano bowiem opcję „death-match” i można się jedynie poścignąć z przeciwnikiem na dostępnych torach.

Nie będzie wielkim uproszczeniem stwierdzenie, że Diddy Kong Racing jest tym, czym powinna być Mario Kart 64. Żeby jednak DKR się spodobała, trzeba lubić tego typu gry.

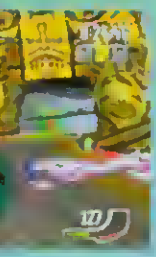
YuYo



Rare 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 82%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 82%

Na Extreme-G czekałem z niecierpliwością – wreszcie ktoś miał wykazać, że N64 jest jak najbardziej godnym konkurentem Sony PlayStation również w dziedzinie gier wyścigowych. Według zapowiedzi, gra miała być nie gorsza od wipEout 2097 na PSX. I można stwierdzić, że chociaż każdy element z osobna dorównuje wspomnianej grze, to ogólnie produkt jest jednak trochę słabszy.

Grafika jest oczywiście bardzo kolorowa, po kilkunastu minutach grania kolorowe plamy zaczynają latać przed oczami, ale daleki jestem od nazywania tego wadą – taki już urok gatunku. Podobają mi się projekty pojazdów (takich raketowych motocykli) i trasy – bardzo pękające, trudne do opanowania i ogólnie ciekawe. No i trzecia rzecz, czyli dostępne typy broní. Jest ich kilka, różnią się zdecydowanie i czynią konkurencję znacznie ciekawszą.



EXTREME-G

Nie mogło w takiej grze zabraknąć muzyki techno – i tu wychodzi na jaw jedna z większych wad Nintendo 64. O ile producenci PSX-owego wipEouta mogli sobie pozwolić na wykorzystanie utworów znanych zespołów techno i upchnięcie ich na krążku CD, to w przypadku N64 sprawa była jasna – muzykę musieli się liczyć z niewielką pojemnością kartri-

dża. W sumie efekt wyszedł i tak bardzo dobry, chociaż muzyka jest trochę zbyt syntetyczna.

To, czym najbardziej różni się Extreme-G od konkurenta z konsoli PlayStation, to kierowanie pojazdami. Jest trochę inne już choćby z tego powodu, że kieruje się swoistą odmianą motorów, więc jazdy nie unoszą się nad torami, ale jadą po nim. Zmusza to do omijania wielu przeszkód, skoków przez rampy itd. Ale nie w tym rzecz – autorzy Extreme-G przesadzili trochę z dominacją szybkości nad sterownością. Po rozpedzeniu się do większych prędkości trudno jest odpowiednio szybko zareagować na zbliżający się zakręt. Przyznać muszę, że wipEout 2097 był znacznie lepiej „wyważony”, autorzy potrafili zachować równowagę między tymi dwiema cechami...

Extreme-G, chociaż jest grą znakomitą, została trochę „przedobrzoną” przez dążenie twórców do osiągnięcia jak największej dynamiki gry. Kapkę przesadzili. Nie należy się jednak przejmować, bowiem Extreme-G to produkt o ogromnej grywalności i nie znudzi się szybko.

YuYo



Acclaim 1997
American Computers & Games
Wyścigi
Nintendo 64
Grafika: 86%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 87%

F1 POLE POSITION 64

Spośród wszystkich przedstawianych tu gier, ta najbardziej zasługuje na miano symulacji. Nic dziwnego – Pole Position ta wyścigi Formuły 1, a ten temat zasługuje na poważne potraktowanie.

Najbardziej rozczarowała mnie szata graficzna. Pa grze przeznaczonej dla 64-bitowej konsoli spodziewałem się czegoś więcej. A tymczasem grafika jest niezmiernie prasta. Nie „beznadziejna” – byłaby to przesada, ale naprawdę nie ma się czym zachwycać. Grafika balidaw jeszcze ujdzie, ale wykonanie poszczególnych torów to prawie fuszerka. Tla araz niebo to zwykłe obrazki, przesuujące się w lewo lub w prawa podczas jazdy, a obiekty otaczające trasę są mało szczegółowe i nieciekawe. Nie pomogło tu nawet niezle odwzorowanie trudnych warunków atmosferycznych (deszcz przedstawiono dość ciekawie, ze śladami zоста-

wianymi przez pojazdy i mgłą ograniczającą widoczność). Po prostu firmie Ubi Soft, mimo starań, nie udało się przekształcić gry bardzo przeciętnej w grę dobrą.



Kierowanie pojazdem jest na szczęście w porządku, czyli trudne. Samochody ca prawda zachowują się na trasie trochę mniej realistycznie niż ich odpowiedniki z popularnych gier pecetowych, lecz

to drobiazg. Zadawaleni będą miłośnicy „dostrajania” poszczególnych elementów samochodu do własnych wymagań – są tu wszelkie potrzebne do tego opcje.

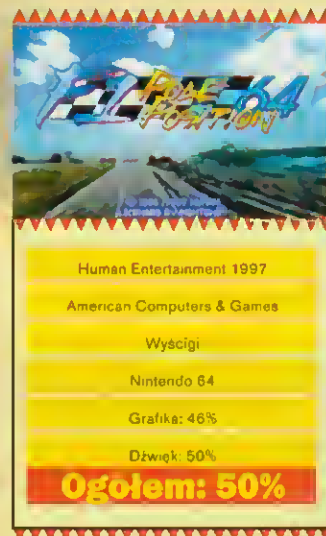
Jakie są więc plusy i minusy gry? Plusów jest niewiele – płynna animacja, w miarę realistyczna jazda oraz możli-



waść dokładnego ustawienia parametrów bolidu. Minusy – bardzo mierne wykonanie i nuda ziejąca z ekranu pa kilku godzinach grania. Większaś graczy będzie rozczarowana niską grywalnością Pole Position, a i grafika bynajmniej nie zachęca da kupna. W sumie trudno się dziwić, że firma Human Enterta-

inment była rozczarowana wynikami sprzedaży F1 Pole Position – to gra tylko dla maniaków tego sportu i to mniej wymagających.

YuYo



Jeżeli miałbym tę grę porównywać z pozostałymi, prezentowanymi w tym krótkim przeglądzie, musiałbym ją chyba nazwać najbardziej... zwyczajną. Tak po prostu, gra wypada bardzo naturalnie na tle pozostałych produkcji – nie ma w niej żadnych (prawie) zbędnych uduziwnień.

Wyścigi odbywają się na terenie San Francisco. Do wyboru jest kilka ciekawych samochodów, wraz z przestawnym „garbusem” i furgonetką. Wyboru samochodu należy dokonać bardzo rozważnie, bawiem jest ta zarazem wybór stopnia trudności. Każdy samochód prowadzi się inaczej.

Grafika wygląda padabnie jak w wielu innych grach na Nintendo 64. Jest kolorowa, a samochody i otoczenie wyglądają bardziej na rysowane niż digitalizowane. Nic to, gra się bardzo dobrze. Rozgrywka jest dynamiczna i ma kilka ciekawych szczegółów. Sporo



SAN FRANCISCO RUSH



tu zderzeń (nie najbardziej naturalnych, ale jest to przecież gra zręcznościowa, nie symulator) i niemal wybuchów po bardziej efektownych wypadkach. Sporym urozmaicheniem jest tryb gry multiplayer – niestety, dają o sobie znać ograniczone zasoby konsoli i grafika jest w nim trochę uboższa.

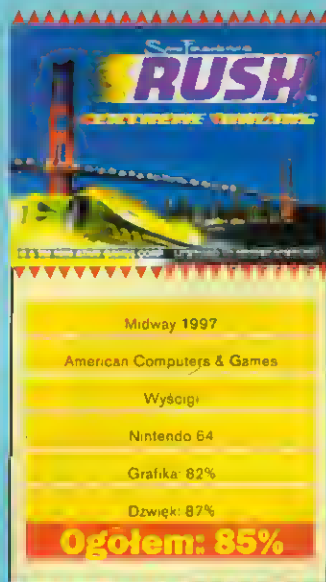
Autarzy nie wprowadzili niemal żadnych uduziwnień,

paza jednym – pa każdym wypadku paszkadawany samochód przenoszony jest w dalsze miejsce trosy, oby nie stracił zbyt wiele da pazastalych uczestników wyścigu. Na własnie – czasem przenoszany jest zdecydowanie za daleko. W

niektórych momentach lepiej specjalnie wpaść na jakiś mur, niż starać się uczciwie wyprzedzać konkurentów.

San Francisco Rush jest przeznaczony dla tzw. przeciętnego zjadacza kartridży. Padobny w założeniach do gier w rodzaju The Need For Speed, spodoba się każdemu, niezbyt wybrednemu miłośnikowi wyścigów.

YuYo



W oficjalnych komunikatach Anglicy zminimalizowali klęskę Operacji Market-Garden. Marszałek B.M. Montgomery stwierdził nawet, że zakończyła się ona w 90% powodzeniem! W swoich „Wspomnieniach” nie podtrzymywał jednak tego stanowiska... To on był autorem planów Operacji. Swoją drogą to dziwne, że człowiek, o którym I.V. Hogg napisał: „pomimo całego geniuszu, upewniał się, czy oznaczył wszystkie karty w talii, zanim zasiadł do gry”, był w stanie wymyślić tak śmiały plan...

Projekt zakładał zdobycie przepraw mostowych i promo-

CLOSE COMBAT: A BRIDGE TOO FAR

Operacja Market-Garden trwała 10 dni. Wojskom sprzymierzonym udało się stworzyć wylom o szerokości 25-40 km i głębokości 80 km. Jednak główny cel operacji nie został osiągnięty.



O jeden most za daleko

Gra Close Combat przyniosła firmie Atomic Games wielki sukces – sprzedaż była większa niż wszystkich poprzednich

...Bitwa była zdecydowanie zwycięska i tylko jedna dywizja, którą słusznie wysłano, aby uzyskała maksymalnie dużo, została pokiereszowana. Nie od czuwać bynajmniej rozczarowania z tego powodu, a raczej zadowolenie, że nasi dowódcy są zdolni do podejmowania tak ryzykownych decyzji...

Winston S. Churchill w telegramie do marszałka J.Ch. Smutsa 9.10.1944 r.; W.S. Churchill, „Druka wojna światowa”, Non Stop Press, Gdańsk 1996, t. VI, ks. 1, s. 209



wych pod Veghel, Son, Eindhoven, Grave, Hatert, Nijmegen i Arnhem oraz utrzymanie wzgórz w rejonie Groesbeek za pomocą akcji powietrznodesantowej (Market). Wojska lądowe (30 Karpus Armijny [KA] z 2 Armii brytyjskiej) miały utworzyć korytarz z Eindhoven do Arnhem oraz wyjście na północny brzeg dolnego Renu (Garden). Termin



rozpoczęcia operacji wyznaczono na 17.09.1944 r. Pierwsze rzuty dywizji powietrznodesantowych nie poniosły większych strat, ponieważ Niemcy byli kompletnie zaskoczeni. Do końca dnia Alianci włamali się w obronę przeciwnika na ok. 10 km. Jednak drugie rzuty były opóźnione o 2-3 dni, a wojska na przyczółkach nie atrywały regularnego zaopatrzenia... Niemcy rozpoczęli serię silnych kontrataków. W efekcie 30KA dotarł do Nijmegen dopiero 20.09. Brytyjska 1 Dywizja Powietrznodesantowa, broniąca przyczółka w rejonie Arnhem, została rozbita. Tylko niewielka część żołnierzy ewakuowała się (26.09) na południowy brzeg Renu.

gier firmy. CC jest jedną z ciekawszych i lepszych gier strategicznych, których akcja toczy się w czasie rzeczywistym. To najlepsza tego typu gra oparta na wydarzeniach historycznych, choć konkurencję ma raczej niewielką. Nic dziwnego, że firma Atomic Games zdecydowała się stworzyć jej kontynuację.

Scenariusz Close Combat: A Bridge Too Far oparto na wydarzeniach Operacji Market-Garden. W grze uczestniczy znacznie mniej sił pancernych, walczą głównie jednostki piechoty. Bitwy są bardziej urażańcze niż w oryginalnym CC. Są też trochę trudniejsze, ponieważ znaczną część walk toczymy w terenie zabudowanym (walki miejskie pojawiały się w oryginale dopiero w ostatnich misjach). Na uwagę zasługuje wszechstronność scenariusza: w jednej chwili musimy atakować, zaraz potem – bronić się.

Oprawa

Grafika została poprawiona – jest bardziej przejrzysta, choć



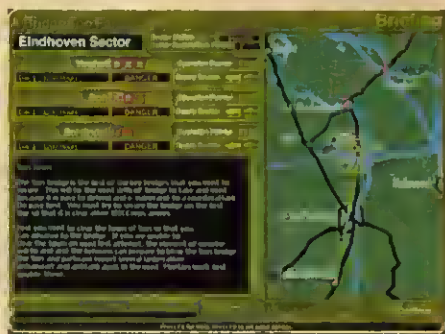
nadal daleko jej do doskonałości. Nowością jest wprowadzenie oznakowania wysokości domów.

Jednak inne gry z tego samego gatunku są zdecydowanie ładniejsze, gdy weźmie się pod uwagę mapę, jednostki

czy nawet wstawki wideo, czarno-białe kraniki filmowe z lat wojny. Oprawa dźwiękowa – bardzo dobra, ale bez rewelacji. Nie różni się zbyt od poprzedniej wersji, choć dodano trochę nowych komunikatów.

Reżyseria

Close Combat można umieścić na pograniczu klasycznych gier wojennych i strategii czasu rzeczywistego – akcja toczy się w czasie rzeczywistym, ale gra jest znacznie bardziej złożona: żołnierze są obda-



Strategia odgrywa w CC znacznie mniejszą rolę niż taktyka.

zeni psychiką; trzeba oszczędzać amunicję; możliwości uzbrojenia są bardzo realistyczne... Cele identyczne jak w innych grach strategicznych: zdobycie punktów kluczowych, rozbicie lub zniszczenie wroga.

Gracz dysponuje zestawem misji treningowych Boot Camp (5). Ci, którzy nie mieli do czynienia z pierwszą grą serii, powinni skorzystać ze szkolenia wstępnego – w misjach treningowych szybko poznają zasady sterowania i podstawy taktyki. Ponadto można uczestniczyć w 33 bitwach, 11 operacjach, 3 kampaniach sektorowych (Arnhem, Nijmegen i Eindhoven) oraz w pełnej kampanii.

W CC dowodzi się kompanią podzieloną na drużyny. Żołnierze obdarzeni są pewnego rodzaju „psychiką” (jak twierdzą autorzy gry – „złożony psychologiczny model”). Mogą prowadzić niecelny ogień, wpaść w panikę i rzucić się do ucieczki (najczęściej prasto pod ogień przeciwnika), samodzielnie zaatakować... Niekiedy udają, że nie rozumieją naszych rozkazów. Wszystko to zapewnia wysoki (choć nie całkiem doskonały) poziom realizmu.

W CC biorą udział tylko siły lądowe i to bez wsparcia ciężkiej, dolekosieżnej artylerii. Nie możemy także uzyskać pomocy od sił powietrznych.

Nowością jest kampania z prawdziwego zdarzenia. Walczymy jednocześnie we wszystkich rejonach oraz dysponujemy określoną liczbą punktów na zakup nowych oddziałów.

Poprawiono sterowanie. Wprowadzono kilka wskoźni-

ków odległości od linii ognia/przemorszu, co pozwala na lepszą orientację w terenie. Oprócz 6 standardowych dla CC komend (Move, Move Fast, Fire, Smoke, Defend, Hide) pojawił się rozkaz podkradania się (Sneak). Ułatwia życie indyktor celu wskazujący, jakie jest prawdopodobieństwo sukcesu ostrzelenia danej jednostki z wybranego typu broni i z określonej odległości.

Zgodnie z duchem czasów, mamy możliwość tworzenia własnych scenariuszy (Battlemaker) na bozie map i jedno-



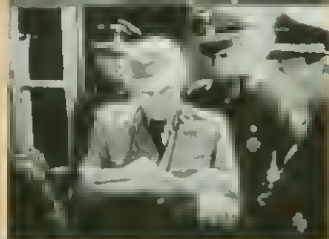
stek dostępnych w grze. Niestety, nie możemy tworzyć własnych kampanii, tylko pojedyncze bitwy.

Strategia i taktyka

W operacjach i kampaniach każda wołko ma rzeczywisty wpływ na następny. Odniesienie zdecydowanego zwycięstwa nad wrogiem nie jest tak istotne jak osiągnięcie nawet mniejszego sukcesu przy minimalnych stratach własnych –

tak, by wystarczyło żołnierzom do stoczenia kolejnej potyczki.

Każdy zabity oznacza zmniejszenie naszych możliwości w kolejnym scenariuszu. Jednak dzięki wprowadzeniu punktów, za które możemy dokupić nowe oddziały, jeste-



śmy w stanie uzupełnić (przynajmniej częściowo) poniesione wcześniej straty. Możemy sami zdecydować o składowaniu naszych jednostek, wybierając oddziały do zakupu. Decydujemy, czy w danym scenariuszu ważniejsza jest piechota, miotacze ognia, drużyny przeciwpancerne, działła, wozy bojowe czy czołgi... Oczywiście, w wielu wypadkach wybór jest ograniczony – szczególnie dostęp do sił pancernych, gdy gramy po stronie Aliantów.

Jednak nadal strategia odgrywa w CC znacznie mniejszą rolę niż taktyka.

Warto dobrze poznać możliwości jednostek. Podstawową siłą jest ciężka piechota, a jeśli to możliwe – czołgi. Jednak każdy oddział innego typu też bywa przydatny.

Dla Aliantów szczególne znaczenie mają drużyny wyposażone w ręczną broń przeciwpancerną.

Zwiadcom warto przydzielić zadanie rozpoznania sił wroga, jednak lepiej ich nie wykorzystywać w ataku bezpośrednim.

Z czołgów należy korzystać ostrożnie, najlepiej prowadzić ostrzał z dużej odległości. Jeśli wozy bojowe zbliżą się do bardzo do wroga, będą narażone na ostrzał z broni przeciwpancernej (każdy niemiecki oddział ma przynajmniej jeden panzerfaust). Warto pamiętać o zwracaniu się frontem



do jednostek wroga – „pantery” i „tygrysy” można zniszczyć tylko strzałem z boku lub z tyłu.

Lepiej nie stać zbyt długo w jednym miejscu, czasami warto trochę przesunąć oddziały (wyjątek – pozycje obronne w budynkach).

Moździerze są najsukuteczniejsze w terenie otwartym lub zalesionym. Lepiej pamiętać, że nie mają dużych zapasów amunicji.

Dziwaczny jest brok możliwości przemieszczania dział. Można to jeszcze zrozumieć, gdy znajdują się na okopach, umocnionych pozycjach, ale w innym wypadku



obsługa powinna je powoli przetoczyć. W efekcie są ciągle narażone na atak wroga.

Walka z czołgami przy użyciu piechoty nie należy do największych przyjemności. W nieco lepszej sytuacji znajdują się Niemcy, ponieważ mają znacznie lepszą broń przeciwpancerną. Dlatego w CC: ABTF wrzasto znozenie zasadzek – w bezpośrednim starciu piechota nie ma większych szans. Trzeba kontrolować drużyny przeciwpancerne – czasami strzelają z bazooki do piechoty, a bywa że do ataku na czołgi używają karabinów... Atak miotacze płomieni na czołgi lub silniej opancerzone wozy bojowe bywa skuteczny, jeżeli jest prowadzony z boku lub z tyłu.



W bezpośrednim starciu piechota nie ma większych szans, ważne są więc zasadzki.



Nadał ogromne znaczenie ma początkowe ustawienie jednostek. Należy wykorzystać możliwości obronne terenu oraz skoncentrować oddziały w jednym rejonie, by uzyskać przewagę ogniową i ograniczyć czas przemarszów. Jednostki strony broniącej się muszą być rozproszone, by mogły ochraniać punkty kluczowe. Jednak komputer najczęściej atakuje najbardziej wysunięty punkt, co daje nam okazję do koncentracji przynajmniej części oddziałów.

W CC nie należy się spieszyć. Wyjątkiem są oczywiście misje z przeprawami mosto-



Atomic Games/Microsoft 1997

Microsoft Polska

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 62%

Dźwięk, 71%

Ogótem: 89%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, Windows 95
lub Windows NT Workstation,
16 MB RAM (24 MB dla NT),
CD-ROM 4x, 45 MB na dysku
twardym, SVGA (1 MB)

wymi, jednak nawet w nich
nie powinno się natychmiast
rzucić do ataku



- może się to skończyć tylko i wyłącznie naszą klęską. Wskazane jest wydanie rozkazów ukrycia się wszystkim oddziałom już podczas ich rozmieszczania.

Trzeba zawsze wykorzystywać teren do maskowania przemieszczania się oddziałów oraz zapewnienia im jak największej ochrony w wypadku starcia ogniowego.

Zanim rozpoczniemy szturm, warto wcześniej poprowadzić ostrzał obiektu. Nadal ważną pomocą w ataku jest zasłona dymna, choć w CC: ABTF ma jakby mniejszą skuteczność, a przez to także trochę mniejsze znaczenie.

Wysokość budynków wpływa na zasięg i pole ostrzału. Ciekawostką jest, że gdy żołnierze wchodzi do budynku, automatycznie prowadzą ogień z najwyższego piętra.

Dodatkowym (i najważniejszym) elementem „układanki”, z którym nie mieliśmy do czynienia w oryginalnym CC, są mosty. Wróg (lub my, w zależności od tego, po której stronie gramy) może wysadzić któryś z nich. W efekcie walki w danym terenie znacznie się przedłużą, co wpłynie niekorzystnie na postępy Aliantów i da Niemcom trochę więcej czasu na pokonanie desantów, które wnik-

nęły głębiej w rejon ich zgrupowań.

Podobnie jak w większości gier strategicznych, lepiej bronić się niż atakować... Choć, oczywiście, nie należy do przyjemności obrona pozycji pod Arnhem przed niemieckimi siłami pancernymi...

W CC: ABTF możemy zaproponować zawieszenie broni (oczywiście, musi się na nie zgodzić także druga strona), poddać się (ucieczka wszystkich oddziałów poza rejon gry) lub wyprowadzić niektóre jednostki poza mapę.

Warto pamiętać, że im dłuższa jest przerwa w działaniach, tym większymi siłami będzie dysponować przeciwnik (szczególnie Niemcy pod Arnhem). Dziwne, że nie można przejąć

Wnioski

Close Combat: A Bridge Too Far to znakomita kontynuacja jednej z ciekawszych strategii czasu rzeczywistego. Drobnie, ale bardzo istotne i udane poprawki, interesujący, znacznie bardziej urozmaicony scenariusz.

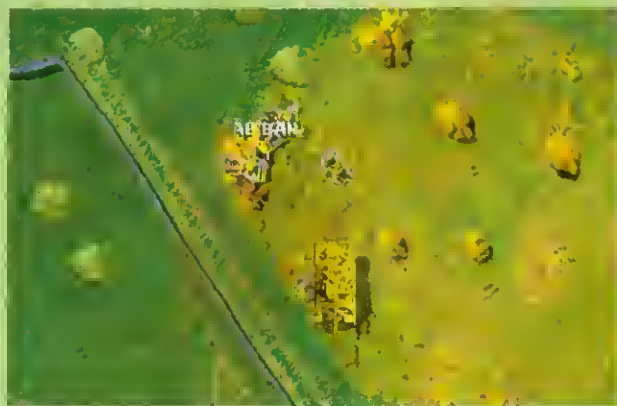
broni zniszczonych oddziałów. Przydałby się wyjątek chociaż dla amunicji oraz dział - nowa obsługa dział strzelałaby mniej celnie, ale taka możliwość powinna być graczom udostępniona. To byłoby bardziej realistyczne podejście.

Sztuczna Inteligencja

należy do najlepszych spośród SI gier strategicznych

Realizm?

Wysokim poziomem realizmu w *Close Combat* zachwycali się wszyscy, łącznie z niżej podpisanym. Okazało się jednak, że realizm nie jest aż tak doskonały... Dopiero w nietypowej sytuacji braku ujrzały światło dzienne. Zabrakło mi broni przeciwpancernej, a trzeba było coś zrobić z niemiecką „panterą”. Miałem w odwodzie jeden ukryty, świeżutki (nie oddał nawet jednego strzału) oddział ciężkiej piechoty i to w dobrym miejscu – kilkadziesiąt metrów z tyłu czołgu. Wydałem stosowne rozkazy i żołnierze spokojnie pociągnęli się w stronę wroga. Mieli szczęście, załoga czołgu ich nie dostrzegła, doszli blisko. Jak widać, jednemu udało się nawet wpadnąć pod gasienicę (widać słone po przegrzaniu i szkalu cienia).



Minimalna odległość od środka oddziału do celu wynosiła 6 metrów (!) – nawet niezbyt wyrosnięty 10-latek mógłby dorzucić granatem do osłony silnika. Jednak wskaźnik skuteczności ostrzału dalej wskazywał, że oddział nie ma żadnych szans na Itrahenie! Coż, zdecydowałem się jednak wydać rozkaz ataku... Co się stało? Wrzucili „panterze” granat do lufy? Użyli „koktajlu Mołotowa”? Zatkali rurę wydechową i rozpalili pod czółgiem ogniisko? Nie! Po otrzymaniu rozkazów rozbiegli się w panice we wszystkich kierunkach. Ciekawe, jak by sobie poradzili w powstaniu warszawskim...



Drużyny przeciwpancerne czasami strzelają z bazooki do piechoty, a do ataku na czołgi używają karabinów...

GAMBLER

Zasadzka

Najlepsze są najprostsze pułapki... Najpierw musimy przewidzieć zachowanie się przeciwnika. Jego pierwszym celem będzie zdobycie najbardziej wysuniętego, należącego do nas punktu kluczowego [A]. Oczywiście, musimy pozostawić w nim siły wystarczające do odparcia nawet dużego ataku. Nie ma większego sensu prowadzenie ataku na otwartym terenie [B] – oddziały będą przez dłuższy czas narażone na ostrzał dobrze ukrytych obrońców. Najprostsza i najkrótsza jest inna droga [C]. Przez dłuższy czas osłone zapewnią żołnierzom mury i drzewa, trzeba tylko przebyć niewielki odsłonięty odcinek!



Tutaj właśnie nadarza się okazja, by urządzić „krwawą łaźnię” nieprzyjacielskim oddziałom. W ruinach budynku [D] musimy umieścić 2–3 drużyny i cierpliwie czekać, aż wróg pojawi się na otwartym terenie (są na tyle daleko, że nasi żołnierze nie zaczną strzelać bez rozkazu). Nieoceniony jest rozkaz ukrycia – warto wydawać go na początku każdego scenariusza, tuż po rozstawieniu oddziałów, a przed rozpoczęciem walki. Nawet gdyby wróg zaatakował ukryte oddziały, to jego straty i tak będą duże. Dodatkowych żołnierzy warto umieścić za murkiem [E] – tutaj zostali już przesunięci, ponieważ wróg rozpoczął ostrzał z flanki.

Skutki? Widać wyraźnie, że niemieckie natarcie załamało się, a wróg ponosi olbrzymie straty...

czasu rzeczywistego. Komputer bardzo dobrze wykorzystuje broń pancerną (niekiedy utrzymuje wozy bojowe w ciągłym ruchu, co znacznie utrudnia ich trafienie) i przeciw-



pancerną (nic się nie zmieniło w stosunku do pierwowzoru). Oczywiście, bywają wyjątki... Dobrze reaguje na zagrożenie punktów kluczowych. Jak większość SI, zdecydowanie lepiej radzi sobie w obronie. Tutaj znowu decydujące znaczenie ma rozmieszczenie jednostek na początku scenariusza – można domyślać się, że komputer wybiera jeden z wzorów przygotowanych przez twórców gry. W ataku SI działa zdecydowanie, choć niekiedy nie bierze pod uwagę możliwości istnienia pułapki i ładuje się prosto pod lufy naszych żołnierzy.

Komputer doskonale orientuje się, w których rejonach jego oddziały narażone są na ostrzał. Pomimo udoskonalonego sterowania, my nie możemy tak dokładnie rozpoznać terenu.

SI ma znacznie lepsze wyniki w „strzelaniu do celu” – tak w przypadku dział, jak czołgów czy (szczególnie) moździerzy. Niezwykle skutecznie radzi sobie z naszymi działami – niszczy je niemal natychmiast na początku walki. Chyba że ukryjemy je tak doskonale, że... praktycznie nie mogą brać udziału w walce.

...za daleko?

W Close Combat: A Bridge Too Far wprowadzono, w stosunku do pierwowzoru, niewielkie, ale istotne poprawki – przede wszystkim znacznie lepiej została zrealizowana kampania. CC: ABTF to nowy, udany odcinek teraz już serii Close Combat. Jednak gra jest bardzo podobna do pierwowzoru i jeżeli ktoś spodziewa się rewelacji, to się ich nie doczeka...

Jacek Ilczuk

PlayStation

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi



686,-

- GRY
- AKCESORIA

- WYMIANA GIER
- GRY UŻYWANE

- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

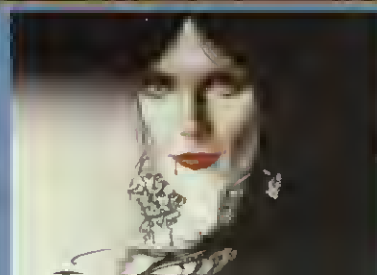


Nintendo 64

Przykładowe ceny gier:

AGE COMBAT 2	09 zł
DESTRUCTION DERBY	99 zł
DIE HARD TRILOGY	199 zł
FIGHTING FORCE	19 zł

GEX	19 zł
LOADED	19 zł
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199 zł
PANDEMONIUM 2	199 zł
RESIDENT EVIL	199 zł
SIM CITY 2000	199 zł



01-019 Warszawa ul. Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8³⁰-16³⁰ tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin
<http://www.artem.com.pl>



Dark Reign to kolejna strategia czasu rzeczywistego, która miała pecha. Pojawiła się na rynku równocześnie z kilkoma programami podobnego typu, a nie jest na tyle dobra, aby wybić się nad konkurentów. Jednak jeszcze rok temu jej pojawienie się mogłoby być sporym wydarzeniem na rynku.

W Dark Reign gracz może dowodzić wojskami Freedom Guard (to ci dobrzy chłopcy) lub Imperium (jak sama nazwa wskazuje – totalitarni, outorytarni i, krótko mówiąc, źli). Wojna toczy się oczywiście o imponderabilia: zasady ustrojowe, wolność, równość i braterstwo, ale w rzeczywistości sprowadza się do walki o źródło czystej wody. Właśnie nieskażone H₂O jest tutaj no wagę złoto (dosłownie i w przenośni). Poza tym wszystkim po staremu: rozgrywamy kolejne misje, a dzięki zwycięstwom możemy budować nowe wojenne gmaszyska, odkrywać nowoczesne technologie produkcji i szykować broń masowej zagłady.

Ale Dark Reign to nie tylko misje przygotowane z myślą o kompanii. Autorzy gry zrealizowali wiele pojedynczych scenariuszy, a także rewelacyjny edytor map. Nie no darmo użyłem słowa rewelacyjny – edytor naprawdę został przygotowany perfekcyjnie. Gracz projektuje własne mapy (pola bitwy różnej wielkości), na których może walczyć do 8 przeciwników. Można zaprojektować każdy głupi szczegół mapy (drzewko, kamyczek, krater), różne scenerie (pustynia, dżungla, krajobroz zimowy) i ustalić odpowiadający nam poziom rozwoju techniki. Edytor moż-

na wykorzystać, kiedy tylko znudzi nam się kampania. Planowanie własnych map to doskonały sposób, aby w praktyce, spokojnie poznać zalety i wady poszczególnych jednostek.



Taktyki specjalne

W Dark Reign zarówno Imperium, jak i Freedom Guard dysponują pewnymi niestandardowymi taktykami walki – dobrze wykorzystane mogą znacznie ułatwić zwycięstwo. Wymienię tu kilka z nich.

Pakuje się i jada – kiedy uznamy, że nasza baza jest źle położona (np. istnieje możliwość ataku ze wszystkich stron) możemy wycofać budyn-

kom komendę „pock”, odjechać w dowolne miejsce powstałymi samochodami, po czym zarządzić „unpock”. Ta technika przydaje się bardzo, jeśli rozpoczynamy misję z gotowymi budynkami, np. rozrzuconymi po mapie.

Zatruję Twoją wodę – źródła wody są niewyczerpalne, ale można doprowadzić do ich zniszczenia. Wystarczy podestawić Water Contaminator (pojazd przypominający ciężki czołg i kosztujący, nie-

dowolne miejsce w sposób niezauważalny dla przeciwnika. Imperium do tego celu wykorzystuje budowlę, do której mogą wjechać trzy pojazdy, aby następnie pojawić się w dowolnym punkcie mapy. Jednak nie do się wysyłać takich „trójek” non stop. Przeprowadzenie teleportacji pochłania energię, która musi się zregenerować, aby można było powtórzyć całą operację. Nleco inaczej wygląda to w wypadku Freedom Guard – po zbudowaniu Phasing Facility możemy zołodować 5 jednostek do pojazdu poruszającego się pod ziemią. Pojazd może przejechać np. pod budynkami wroga i wysadzić jednostki w środku jego bazy.

Kapitan Kloss w akcji – grając po stronie Imperium czy Freedom Guard, nie musimy się ograniczać tylko do budowania własnych pojazdów. Jeśli wyślemy do wroga fobryki infiltratora, może on (trwo to chwilę) skopiować plany produkcji wroga. Kiedy zanieśie je do własnej Kwater Główniej, zdobywamy możliwość produkcji jednostek, których plany uzyskaliśmy w ten sposób.

Jestem drzewem – niektóre jednostki dysponują zdolnością przemienienia w drzewa lub kamienie. Jest to wyśmienity sposób na kontrolowanie mapy. Ustawione przez nas kamery najczęściej przeciwnik natychmiast rozbija. Tymczasem skaut przemieniony w drzewo może sobie spokojnie stać i nikt go nie zaczepi, o my dzięki niemu widzimy np. co szykuje wróg i jakim siłami zmierza w stronę naszej bazy. Jednak przeciwnik nie jest głupi i kiedy no jego oczach zaczniemy przesuwować takiego zmorowanego skauta, zaatakuję go (wychodząc ze słusznego założenia, że drzewo nie powinno chodzić).

Teren walk

W zależności od rodzaju terenu bitwy nasze jednostki będą poruszały się błyskawicznie albo wlokły nogą za nogą. W Dark Reign wprowadzono zależność między ukształtowaniem i typem terenu, a mobilnością wojsk. Los, bogno czy nowet teren typu borren (pre-rio) nie pozwalają no szybkie przemieszczanie się wojsk. Za to doskonałą mobilność osią-

stety, oż 10 tysięcy) i wydać mu rozkaz otoku, o po chwili źródło czystej wody znika z mapy. Taktyko ta szczególnie się przydaje, kiedy przeciwnik dobrze chroni swą bazę. Dzięki odcięciu go od wody i, co za tym idzie, od kredytów nasze ataki prędzej czy później rozbiją jego obronę.

Pojawiam się i znikam – zarówno Freedom Guard, jak i Imperium dysponują możliwością przetrzymywania wojsk w

braterstwo w rzeczywistości sprowadza się do walki o źródła czystej wody.

gają wojska np. na pustyni.

Część jednostek potrafi poruszać się po powierzchni wody, więc rzeki czy jeziora nie stanowią dla nich przeszkód. Nie należy więc przyjmować za pewnik, że skara od wroga odgradza nas woda, ta jesteśmy bezpieczni (ta schemat myślowy znany z większości RTS-ów). Woda nie stanowi przeszkody zwłaszcza dla Imperium, którego bronią wczesnej generacji, czyli Plasma Tank może spokojnie pakować akwenty. Jedyną prawdziwą przeszkodą dla wojsk wroga są zwarte pasma górskie.

Walka o surowce

Istota gry polega na odnalezieniu źródeł czystej wody, ich eksploatacji i zapewnieniu sobie bezpieczeństwa szlaków transportowych. Niestety, w wielu scenariuszach źródełki czystości i niebleściości wady jest jak na lekarstwo, a przecież dopływ gatówki zależy właśnie od tego, ile wody uda się nam przewieźć do bazy. Niestety, źródełka są małe i jedna może być w danej chwili eksploatowana tylko przez jeden zbiornikawce.



Przed wszystkim należy nasz zbiornik na wodę zbudować jak najbliżej źródła i skierować do jego obsługi dwa zbiornikawce. W praktyce



daje to niewiele, ale zawsze ma się satysfakcję, że przez cały czas któryś z nich wydobywa wodę. Kiedy wskaźnik naszych zapasów wody będzie blisko maksimum, surowiec ten jest automatycznie sprzedawany i otrzymujemy 3000 kredytów. Przy eksploatacji tylko jednego źródła pienią-

dze atrywujemy w bardzo wolnym tempie, należy więc znaleźć następne jeziora, co czasami jednak jest bardzo trudne, a nawet mało możliwe czy niemożliwe.

Jednostki

Należące do Freedom Guard i Imperium nie są jedynie swym iustrzonym adbicem, a różnice między nimi nie są tylko natury kosmetycznej. Przede wszystkim Imperium dyspanuje techniką pozwalającą niektórym jednostkom na paruszenie się po powierzchni wody, natomiast Freedom Guard uzyskuje czalg a takich własnościach cialera na wyższym poziomie rozwoju techniki. Imperium bardzo szybko atrywuje możliwości produkcji latających spadków, niszczących piechatę za pomocą uderzenia astrzy. Ta nieprzyjemna broni, zwłaszcza gdy trzeba walczyć przeciwko niej.

Jednak Freedom Guard wcale nie stał na straconej pozycji. Cała prawda, na początku ich Skirmish Tanki są gorsze od czalgów plazmowych, ale potem „dabry chlapcy” dostają znakamity ciężki czalg oraz dyspanujące sparą siłą samolaty rakletawe. Mają też bardzo zabawne urządzenie – czalg wywalujący falę sejsmiczną. Niestety, jest to jednostka samobójcza



Mobilność wojsk zależy od ukształtowania terenu.

(a kasztuje aż 4 tysiące!), ale kiedy damy jej razkaz ataku na wrogą bazę, pa brzegi wypełniana jednostkami, ta skutki są dość interesujące.

Wydaje mi się jednak, że część jednostek została przygotowana trachę „dla bajeru” i raczej nie mają one zastasa-

zodaniem gracza jest obrona własnej bazy przed mniej lub bardziej intensywnymi atakami wroga. Nie inaczej jest w Dark Reign. Musimy pamiętać, że wróg może zaatakować nie tylko z lądu, wady i powietrza, ale również wyłonić się spod ziemi. Dlatego baza

tworzy manalit, najlepiej jeszcze ataczany przez góry lub stykający się z krawędziami mapy. Garzej, kiedy musimy zarządzać budynkami rozrzuconymi na sporej przestrzeni. Czasem da się pa prastu postawić budawę, jednak niekiedy muszą stać w różnych punktach mapy ze względu na ukształtowanie terenu.

W obu wypadkach z całą pewnością przydadzą się wieżyczki. Ciężkie wieże obronne zarówno Freedom Guard, jak i Imperium są skuteczne i mają dość spary zasięg. Jednak nie możemy postawić ich samych sobie, jak np. wieże raketowe w C&C. Tutaj



Do ataku!

Przed wszystkim należy rozpaść teren. Możemy to zrobić na kilka sposobów: wysłać skautów, samolaty, podziemne transportowce, teleportować jednostki, ustawić kamery (ta ostatnia jest raczej trudna). W większości misji nasze środki pieniężne są mocno ograniczone i przygotowanie sporej armii przychodzi z trudem. Nie należy się spieszyć. Małe, a nawet średniej wielkości zgrupowanie jednostek prędzej czy później zostanie zniszczone.

Ca z tego, że rozwalimy wrogowi kilka wież czy budowli, skoro – zanim zdążymy przygotować następną armię – an dawna wszystko odbuduje. Nawet samobójczy atak na Kwaterę Główną może się okazać złym pomysłem, bo wróg ma zwykle kilku walnych budowniczych, którzy szybko odbudują ją z pawratem. Tak więc atak trzeba przeprowadzić zmasowanymi siłami. Kilkadziesiąt czołgów wjeżdżających do bazy wroga z różnych stron odbierze mu szybko achatę do walki (i możliwości).



Projekty jednostek w grze

Podsumowanie

Dark Reign nie jest ani grą przełomową, ani wiekopomną. Sądzę, że w natłoku nowych i lepszych produkcji szybko o niej zapomnimy. Nie oznacza to jednak, że nie warto jej kupować. To solidna, rzemieślnicza robota, z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami, niezły przygotowany interfejs, zadowalająca strona multimedialna. Poza tym zabawa z Dark Reign może zostać przedłużona dzięki edytorowi map, który (przynajmniej teoretycznie) pozwala przygotowywać atrakcyjne scenariusze. Można podjąć próbę zakasowania samych autorów gry.



wania (albo tylko niewielkie w czasie bitwy). Weźmy chociażby Martyr Freedom Guard (następna jednostka samobójcza) – ca prawda, ma dużą siłę uderzenia, ale kasztuje aż 600 kredytów. Albo Tank Hunter, który musi się znaleźć blisko wroga, czy Amper Imperium zarzucający nieprzyjacielską piechatę zatrutymi strzałkami. Kiedy jednak zorientujemy się, które jednostki są najskuteczniejsze, to przecież wcale nie musimy budować tych mniej skutecznych. I tak głównie używamy ciężkich czołgów i ewentualnie łańcucha czy artylerii dalekiego zasięgu.

Obrona bazy

W niemal każdej strategii czasu realnego podstawowym

musi być pilnie strzeżona i nie należy na pastwę wroga zostawiać „pięt Achillesowych”. Pół biedy, jeżeli nasza baza

działa m.in. Hellfire Artillery, która ma zasięg dwóch ekranów, a więc (jak napisano w instrukcji) ekstremalny. Dlatego w każdej chwili musimy mieć na padarędziu grupę czołgów gotowych do kontrataku.

Grazić nam może również atak z powietrza. Przeciwnikowi najlepiej wystawić wieżyczki przeciwlotnicze. Prawnny obejmować swym zasięgiem obszar całej naszej bazy (araz chronić ciężkie wieże, które nie nadają się do zwalczania celów powietrznych). Obrona własnej bazy jest szczególnie utrudniana w misjach początkowych, kiedy dysponujemy tylko wieżyczkami typu laser i płasma (lekimi i a małym zasięgiem). Patem jest trachę łatwiej.

Nie walna zapominać a „uogradawaniu” budynków w bazie. Daprowadzenie Kwater Główniej do trzeciego poziomu, a fabryk na drugi, kasztuje spora, ale jest bardzo apłacalne – dzięki temu stworzymy gwałtowniejsze jednostki. Natomiast budowa gmachów, z których nie będziemy korzystać, nie ma sensu. Zwłaszcza gdy na mapie jest mało ważnego miejsca.



DARK REIGN

Activision/Auran 1997
Optimus Bis
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 76%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 74%
Wymagania sprzętowe:
P75, 16 MB RAM, CD-ROM 2x,
Windows 95

Mile widziane jest wsparcie powietrzne. Co prawda samoloty muszą ciągle wracać do bazy (na szczęście prace ładowania amunicji w Rearming Deck jest przeprowadzany automatycznie), ale atak np. dwudziestu Outride-
rów może niezłe namieszać.



Na polu walki często zastawiamy się, którym przeciwnikiem zająć się w pierwszej kolejności. W Dark Reign, jak zwykle, powinniśmy najpierw zniszczyć wieżę wroga (ewentualnie wieżyczki plot, aby ułatwić atak z powietrza), potem zająć się budowlami, a zwłaszcza Kwaterą Główną. Kiedy bowiem atakujemy bazę, wróg ma zwyczaj szybko wystawiać nowych budowniczych, którzy rekonstruuja utracone budynki. Burząc jego Kwaterę, zakłócamy lub unieemożliwiamy mu stosowanie tej taktyki.

Inteligencja

Kiedy mowa o Sztucznej Inteligencji w strategiach czasu realnego, zwykle najlepszym komentarzem jest smutne westchnienie (jeżeli w dyskusji biorą udział miłośnicy tego gatunku) lub pogorдлиwe prychnięcie (jeżeli gatunku tego przeciwnicy). Niestety, nad Si w Dark Reign można tylko westchnąć – gra nie wprowadza nas w świat błyskotliwej inteligencji, mądrych decyzji i przemyślanych taktyk. Widać to wyraźnie zwłaszcza w scenariuszach budowanych za pomocą edytora, co jest świadectwem, że autorzy jakoś sobie poradzili z misjami opracowanymi przez siebie, ale zaimplementowanie funkcjonującej w każdych warunkach Si już im się nie udało.

W tworzących przeze mnie scenariuszach dochodziła do sytuacji paradoksalnych. Komputer nie potrafił zbudować sobie zbiorników tuż obok źródła wody, tylko waził ją na dość sporą odległość. Posiadał kredyty, ale nie rozwijał nawo-

czesnych technologii produkcji i na przykład atakował Skirmish Tankami lub Tank Hunterami zamiast budować bardzo skuteczne ciężkie czołgi, dysponujące zdolnością poruszania się po powierzchni wody. Przeprowadzał ataki łatwymi do przewidzenia trasami, a pod szeregi ciężkich wież patrzył wysłać oddziały piechoty. Taka taktyka miałaby jakieś uzasadnienie w grze typu KK'N'D, gdzie remontować wieżyczki mogli tylko mechanicy (było to kłopotliwe i zajmowało sporo czasu). Jednak w Dark Reign, gdzie wystarczy tylko kliknąć na budowlę, aby rozpoczęła się operacja autonaprawy, wieżyczki takimi atakami nie są w ogóle zagrożone.

Wydaje się, że w Dark Reign zabrakło pewnych prostych algorytmów (choć w autorskich scenariuszach twórców w gry cała sprawa wygląda trochę lepiej). W Dark Coiony wróg potrafił (sprawdziwszy siłę obrony bazy) wstrzymać atak i czekać z wajskami gdzieś poza granicą wzroku, w KK'N'D przerzucał siły z jednego frantu na drugi, w zależności od siły obrony człowieka na danym odcinku.

Tutaj często dochodzi do sytuacji niezrozumiałych. Na przykład czołg atakujący bezkarnie wieżyczkę (bezkarnie, bo sprytnie się schował) nagle opuszcza bezpieczne schronienie i ładuje się wprost pod skoncentrowany ogień. Komputer nie umie też przeprowadzać masowych ataków. W Dark Reign system obrony zbudowany dzięki ciężkim wieżom nie jest aż tak odporny, aby mógł przetrwać jednocześnie silne uderzenia z powietrza i ziemi. Komputer wali jednak wysłać 50 czołgów jeden po drugim (ewentualnie w grupkach po kilka, góra kilkanaście) zamiast uderzyć wszystkim, co „fabryka dała”.

Dark Reign jest kolejnym przykładem na to, że w strategiach czasu realnego problem Si stanowi dla programistów barierę nie da przejścia. Szczególnie mówiąc, wydaje mi się (przyznaję, jestem laikiem w sprawach programowania), że wynika to nie tyle z braku możliwości technicznych, co z braku odpowiednio silnej motywacji twórców gry.

Jacek Piekara

PRZEKLETA ZIEMIA

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna” gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- 15 rodzajów broni!
- 50 typów przeciwników!
- Bogaty wybór najemników!

79,00 ZŁ



DWIE NOWE
REWELACYJNE GRY

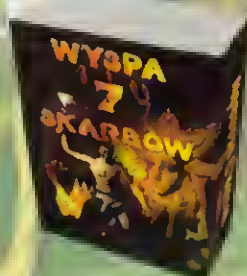
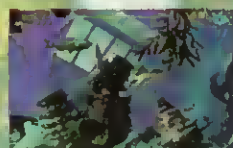
LK AVALON

www.lkavalon.com

WYSPA 7 SKARBÓW

- Absolutnie świeża i nowatorska!
- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogramne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenarii!
- Nietypowe zadania do wykonania!
- Niekonwencjonalne pomysły!

89,00 ZŁ



Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych. Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skrytka 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 701, <http://www.lkavalon.com>

Kosmiczni koloniści chcą się wy-
zwolić spod do-
minacji rodzimej
planety. Nie
mają własnej
armii, nie mogą
rozpocząć regu-
larnej wojny.
Szerzy się pirac-
two, terroryzm i
walki partyzanc-
kie...

Podróże międzygwiazdowe i kolonizacja innych światów nie zmieniły ludzi. W kosmosie zobrali ze sobą ziemskie konflikty i... wszystko powtórzyło się raz jeszcze. Część mieszkańców nowych światów nie chciała się pogodzić z dminacją rodzimej planety. Interesów konfederacji rządów (The Commonwealth) broniło silne Floto Kosmiczne.

Oczywiście, rebelionów (The Indies) określono mianem piratów, terrorystów, członków nielegalnych podziemnych organizacji politycznych. Jedyną metałą przeciwstawienia się rządowi Ziemi i kolonii była stwarzanie własnych sił zbrojnych. Jednak koloniści nie dysponowali rozwiniętym w dostatecznym stopniu przemysłem. Dlatego mu-

Dreadnought

Nasz atak to korweta klasy Dreadnought. Ma długość 162 m, masę 65 000 t. Maksymalna przyspieszanie wynosi 7 m/s. Ma pancierz średniej jakości. Na pokładzie znajdują się 44 osoby załogi. W porównaniu z krążownikiem (968 m, 650 000 t) to właściwie zabawka, a w grze pojawiają się większe ataki, z Mega Transporterem na czele (2130 m, 3 600 000 t).

Mamy ponad 40 osób na pokładzie, a i tak musimy wszystko robić sami – prowadzimy ostrzał, zajmujemy się starowaniami, nawigacją... Na szczęście, nie musimy latać po pokładzie z „francuzami” w ręku i naprawiać uszkodzonych instalacji. Najwyraźniej pracownicy Particle Systems nie zapoznali się z takimi tytułami, jak Archimedean Dynasty czy BattleCruiser 3000AO. Podobna podaż jest całkowicie uzasadniona w wypadku symulacji jednoosobowego myśliciela, ale gdy dysponujemy większym statkiem, staje się po prostu archaizmem...

sieli kraść statki należące do Floty. Nie mogli rozpocząć regularnej wojny, ponieważ przewaga nieprzyjaciela było przynajmniej – stąd piraństwo, terroryzm i walki partyzackie...

Scenariusz

nie odbiega od standardu charakterystycznego dla symulatorów kosmicznych. W szeregu Floty znalazł się młody, niedoświadczony pilot. To on jest nieświadomym bohaterem trwającego od lat konfliktu. Jego uczestnictwo w walkach będzie miało ogromne znaczenie. To on zdecyduje, w jaki sposób skończy się wojna – likwidacją rebelii czy też zalogowaniem konfliktu i budowaniem wspólnym wysiłkiem nowej, świetlonej przyszłości. Jego poczynienia będą też miały ogromny wpływ na jego własną przyszłość. Jeżeli będzie miał pech, może skończyć jako pilot kosmicznej śmieciarki...

Na początku powinniśmy przejść serię misji treningowych. Dzięki temu opanujemy podstawy sterowania korwetą



typu Dreadnought – statkiem, który znajdzie się pod naszą komendą. Jak na symulator przystało, sterowanie nie należy do najprostszych (ponad 50 klawiszy – no szczęście autorzy gry nie zapomnieli o odpowiedniej ściągawce). Przy okazji warto wspomnieć, że kłopot zrealizowane „stonowisko dowodzenia”. Do wyboru mamy pełny ekran lub widok ograniczony – jednak niezależnie od tego, który wybierzemy, nie mamy dostępu do wszystkich ważnych funkcji i wyświetlaczy...

W I-War można dostrzec pewne wpływy toków gier, jak



W I-War można dostrzec wpływ takich gier, jak Subwar 2050 i Frontier oraz serii X-Wing i Wing Commander.

GAMBLER

Subwar 2050 i Frontier oraz serii X-Wing i Wing Commander. Z Subwar została wzięta grafika – charakterystyczne kwadraciki akreślają położenie innych jednostek (nie wszystkim graczom ta się spodoba). Świat, w którym odbywają się walki, jest stworzony podobnie jak w Frontierze. Odtwarzana najbliższy (i nie tylko) rejon naszej Galaktyki. Jednak obszar, na którym toczone walki, jest bardzo ograniczony – praktycznie praca została wykonana na darma, choć efekt wygląda nieźle. Nie możemy prowadzić samodzielnej eksploracji, więc większość układów gwiazdnych pozostanie dla nas tylko punktami na mapie. Do X-Winga i Wing Commandera zbliża I-War konstrukcja scenariuszy – kolejne wojskowe misje z precyzyjnie wyznaczanymi celami. Nie zawsze trzeba wykonać wszystkie rozkazy, aby zadanie zakończyć sukcesem.

W I-War znajdziemy prawie 40 misji (wraz z treningowymi), najczęściej dysponujemy 2-4 do wyboru. Trudna jednak mówić o wielowarunkowości. Owszem, sami musimy wybrać „zakończenie”, ale tak naprawdę to nie mamy wiele swobody. Gra nie jest tak interaktywna, jak np. Wing Cam-



Lepsze widoki czekają nas tylko w spotkaniach z innymi statkami floty, szczególnie podczas dokowania (obraz z zewnętrznej kamery).

Niestety, we wstawkach wideo nie zobaczymy filmu, tylko grafikę renderowaną. W dzisiejszych czasach „kino” staje się już powoli standardem w symulacjach kosmicznych. Firma Origin, realizując Wing Commandera III, ustawiła wysoka poprzeczkę... Najwyraźniej firmy Particle Systems nie było stać na zatrudnienie aktorów i nakręcenie filmu z prawdziwego zdarzenia. Wstawki wideo nie są interaktywne, stawią po prostu przerywniki.

Misje i ich struktura

Trudno autorom odmówić wyobraźni. W większości przypadków misje są interesujące i to jest duża zaleta. Najczęściej

tylko pazary. Nie zawsze należy trzymać się harmonogramu i posłusznie natychmiast wykonywać „kolejny punkt programu”. Dabrym przykładem jest tutaj misja Neutronium Galore. Gdy znamy już miejsce, w którym znajduje się



skradziona ruda, nie powinniśmy natychmiast rzucać się do ataku, tylko starać się odbić

„jeńców”. W ten sposób zdobędziemy silną grupę skrzydłowych. Próba samodzielnego odbicia transportu może skończyć się tylko i wyłącznie przeobrażeniem naszego statku na surowce wtórne...

Wydaje się, że niektóre fragmenty misji treningowych nie mają większego sensu, np. „rzucanie kontenerami do celu”. Jednak w późniejszej fazie gry podobne doświadczenia okazują się przydatne. W misji Crusade musimy „rzucić” całym transportowcem we wragą bazę, która jest zbyt twardym orzechem do zgryzienia nawet dla krążownika...

Uzbrojenie i wyposażenie statku

Nie jest zbyt urozmaicone. Na podstawowe wyposażenie składają się: broń energetyczna Particle Beam Cannon, rakietki Seeker i LDSI (bardzo specyficzne uzbrojenie, działa tylko na cele używające napędu LDS) oraz flary ECM. Daleko I-War do takiej różnorodności, jak w Battlecruiser 3000AD czy



mander III czy IV. W większości wypadków nie musimy podejmować decyzji, które mają bezpośredni, natychmiastowy wpływ na rozwój wydarzeń, choć zdarzają się wyjątki, np. w misji Morgan.

Oprawa

dźwiękowa nie odbiega od standardu charakterystycznego dla innych symulacji kosmicznych – trudna się czymś zachwycić, nie ma też czego ganić. W opowieści graficznej widać wyraźne związki z Subwar 2050 – na „kwadraciki” napatrzymy się wystarczająco.

na początku gry nie mamy pojęcia, gdzie rzucą nas rozkazy – sytuacja się zmienia i inne cele stoją przed nami. Dzięki temu scenariusz gry staje się bardziej realistyczny.

Pewną „wadą konstrukcyjną” misji bywają czasem niejasne rozkazy – musimy się domyślać, czego chcieli od nas dowódcy.

Bardzo ciekawą strukturę mają misje. Otrzymujemy serię kolejnych rozkazów do wykonania. Wszystko odbywa się w czysto wojskowym stylu. Mamy wyznaczone cele, do których musimy dążyć, i niewiele swobody... Są to jednak

z e s t a w y KOMPUTEROWE 2 LATA GWARANCJI



GWARANTUJEMY
PROFESJONALNĄ
OBSŁUGĘ
I ZAWSZE
NISKIE
CENY
ORAZ RATY

Multimedia Komputer

Warszawa, ul. Czarnieckiego 46/1
tel. 022/39-20-26
GSM: 0601-226-235, 0601-203-103
e-mail: cof@capital.com.pl

Tarcza energetyczna uaktywnia się tylko w momencie zagrożenia i nie daje skutecznej ochrony naszemu statkowi.

Obcy

W I-War nie zabraknie najróżnorodniejszych atrakcji. Na wzór pierwszego Privateera – pojawiają się tajemniczy Obcy oraz należące do nich zagadkowe artefakty...



stając w miarę bezpieczni. Nawet gdyby Dreadnaught został uszkodzony, ta szybkość ucieczki, która nie zależy od działania silników, daje nam wystarczający czas, by brygady remontowe mogły usunąć usterki...

Jak zwykle, gorzej jest w misjach, w których mamy kogoś obronić. Wtedy taktyka ta nie zdaje egzaminu, ponieważ musimy pozostać w pobliżu, a ucieczka w trybie free thruster oddala nas za bardzo od celu i wrogie statki mogą spokojnie wykonać swoje zadanie... W takim wypadku musimy stanąć oko w oko z wrogiem i wykazać się wysokimi umiejętnościami walki i pilotażu.

Ponadto technika free thruster zupełnie nie zdaje egzaminu podczas walki w polu asteroidów (tak, tak – nie zabraknie nam tego typu atrakcji, uwielbianych przez wszystkich, którzy grali w Privateera). W tym wypadku musimy wiedzieć, gdzie lecimy, dlatego

Wnioski

I-War to standardowy, przeciętny symulator kosmiczny. Nie można się po nim spodziewać rewelacji. Gra adresowana jest do zagorzałych zwolenników gatunku, dysponujących znacznym doświadczeniem i umiejętnościami.

Sztuczna Inteligencja i poziom trudności

SI, mimo przechwałek autorów gry, nie zachwyca. Podstawowym przejawem jej „wysokich” umiejętności jest fakt, że przeciwnik często lata i atakuje w grupach. Jednak właśnie dzięki temu poziom trudności jest dość wysoki.

I-War nie należy do prostych i łatwych symulatorów kosmicznych. Rezygnacja z udostępnienia możliwości wyboru poziomu trudności to podejście nieprofesjonalne. Podobnie bywa czasem w in-

Wing Commander IV. Podczas gry pojawiają się dodatkowe typy broni, ale nie ma ich zbyt wiele, np. rakiet Disruptor (na pewien czas uszkodza elektroniczne urządzenia wroga) czy Aggressor Shield (tarcza energetyczna uszkodzająca wrogi statek, trochę lepsza od standardowej, ale nadal zbyt słaba).

Podstawową cechą, która wyróżnia I-War spośród innych symulatorów kosmicznych, jest zmniejszenie znaczenia tarczy energetycznej. Uaktywnia się ona tylko w momencie zagrożenia i nie daje skutecznej ochrony naszemu statkowi. Praktycznie nie chroni przed zderzeniem (osłabia je nieco, jeżeli włą-

czymy Instant Shield tuż przed kontaktem z abiekiem). Podwyższenie poziomu energii przeznaczonej na zasilanie tarczy niewiele pomaga...

W symulatorach kosmicznych można zaobserwować dwie koncepcje używania tarczy energetycznej. Z jednej strony – przecenianie tarczy aż do śmieszności, np. w The Darkening seria zderzeń czołowych statków nikomu nie może zaszkodzić. Z drugiej mamy I-War i ograniczenie możliwości tarczy do minimum (jest tak kiepska, że właściwie mogłaby jej nie być).

W większości symulatorów kosmicznych tarcza energetyczna to standard, do którego przyzwyczaili się wszyscy – odejście od niego nie jest dobrym pomysłem. Można się w tym dopatrzeć próby bycia oryginalnym za wszelką cenę...

Taktyka

Podstawową taktyką walki, którą powinniśmy stosować, jest wykorzystanie free thruster mode. To nasza jedyna szansa na wygraną w pojedynkę z większą grupą statków wroga. Uciekamy od przeciwnika i aktywizujemy free thruster mode. Teraz wystarczy już tylko odwrócić statek w stronę ganiących nas nieprzyjaciół... Przyspieszenie będzie równoznaczne ze zwolnieniem prędkości latu i odwrotnie. Możemy teraz prowadzić ostrzał zbliżających się statków, sami paza-

Grafika

W większości wypadków nie zbliżamy się do wrogich statków. Widzimy je raczej z daleka, ponieważ przy zderzeniu tarcza energetyczna nie ochroni nas od zniszczenia, a w najlepszym razie – od poważnych uszkodzeń.

Zbliżenie na odległość „0” często kończy się tragicznie. W tym wypadku udało mi się wyhamować... Jak widać, nawet z tak niewielkiej odległości wrogie statki nie wyglądają imponująco.



lot w jednym kierunku, a strzelanie w drugim nie jest najlepszym pomysłem. Asteroidy pojawiają się w grze szybko, już w misji Neutronium Galare.

Standardowa walka przeciwko grupie jest bardzo trudna, ponieważ wróg ma zwykle znaczną przewagę ognia. Na szczęście, w wielu misjach możemy skorzystać z pomocy skrzydłowych.

nych grach tego typu, np. w obu częściach Privateera, jednak tam wprowadzono inną metodę stopniowania trudności – wraz z podwyższeniem jej poziomu pojawiają się nowe typy broni i (przede wszystkim) doskonalsze statki. Praktycznie, I-War nie nadaje się dla początkujących.

Jacek Ilczuk



Ocean/Particle Systems 1997

Mirage

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika 63%

Dźwięk 69%

Ogółem: 59%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM,
CD-ROM 4x, Windows 95,
35 MB na dysku twardym

Sex & Games 30-35



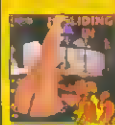
Zdjęcia, filmy
i animacje erotyczne,
(średnio 4 filmy, 1200
obrazków), różne gry

Chcesz Gry w niesamowitych cenach (pełne wersje)!!!

25 zł

50 zł

Serie Grytyczne & Movies



Nice But Naughty,
Deep Inside, Juicy
Joyride, All The Way
Up Hot & Horny,
City Of Sin

ZIELONA SERIA:
Sinke Commander,
Gene Wars,
Little Big Adventure,
Magic Carpet, Populous.

Elite Plus, Dogz
Pipomania
Lawn Mowman
Campaign

Shadow President
Twilight 2000
Breach 3

Slip Stream 5000
Fifa Soccer

Jungle Strike/
Desert Strike

Inferno

Last Dynasty

Blown Away

Terra Nova

Return Fire

CD Deluxe Pack 4



ChessMaster
Mavis Bacon Type Master
World Atlas, US Atlas

Assasin 2015

Chronomaster

Civilization

Fire Fight

3D Ultra Pinball

Reflux

Shannara

GR 10

PACK

Shadow Caster

Ultima

Underworld

Yagers Air Combat,

Space Hulk, Hong Kong

Mahjong Pro, Wing

Commander Academy,

The Savage Empire,

Seven Cities of Gold,

Populous II, Ultima VI

The Black Gate,

Extra Levels



Dodatkowe poziomy do:

Civilization 2, Warcraft 1&2

Command & Conquer, Dark

Forces, Doom 2, Ouke

Nukem 3D, Grand Prix II, Quake MS Flight

Simulator, Need For Speed, Wing

Commander, Warcraft 1&2, X-Wing, Simm

City 2000, US Navy Fighters, Hexen



Megapack 5

Flight Simulator

Primal Rage

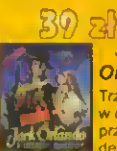
Pool Champion

Great Naval Battle, Terminal

Velocity, Pinball Fantasies DeLuxe

Warlords II DeLuxe, FX Fighter,

Jagged Alliance, Entomorph



Jack

Orlando

Trzymające

w napięciu

przygody,

detektywa

grafika SVGA, full kolor,

ponad 100 animowanych

postać, wiele epizodów

Earth 2140



Atrakcyjne ceny hurtowe

Wszystkie ceny detaliczne

z podatkiem VAT

Zadzwoń aby

otrzymać pełny

bezpłatny katalog



REAH

ODWOŁANO prima aprilis

1 kwietnia 1998

to

ODLOT na REAH



SOLIDNY PARTNER

Łódź, ul. Wigury, 15, tel. (0-42) 36 59 24

SOLIDNY PRODUCENT

SOLIDNYCH JOYSTICKÓW

DO KOMPUTERÓW I KONSOL

PC-KEYSTICKI (nakładki drążkowe na klawiaturę)

NOWOŚĆ!

- Bełchatów AWEK s.c. (0-44) 32 95 23
- Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 44 16 90
- Gdańsk AMI-COM s.c. (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
- Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 54 340
- Kalisz BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
- Katowice JASTA (0-12) 25 76 66 w. 102
- Krosno Odrzański PR-MEDAR (0-68) 83 53 88
- Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
- Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 60 23
- Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 27 47 75
- Opole AR-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
- Pila PHUP PIXEL (0-67) 12 70 24
- Poznań HURT-DETAL RYSZARDO FRANCZAK (0-61) 67 74 57
- Rzeszów LK-AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
- Szczecin PPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
- Świdnica DYSKLAND s.c. (0-71) 25 24 58
- Tonin P.W. ULMAR s.c. (0-56) 228 11
- Walczyński A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
- Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
- Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
- Tychy WIDEORIT (0-32) 127 69 75



Uwaga: Gra zawiera 6 płyt CD! Dostępna od 1 kwietnia we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

tel. (017) 8522 707 <http://www.lkavalon.com>

LK AVALON

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS
tel. (0-22) 646-00-33



F-22 to nie MiG 29, który może wznieść się pionowo w górę i czmychnąć do bazy.

„(...) Wysokość 18 000 stóp. Z prawej, trochę z tyłu wisi skrzydłowy. Nasze dwa F-22 Raptor, najnowszy nabytek US Air Force tną niebo nad Morzem Czerwonym. Patrujemy przestrzeni powietrznej Arabii Saudyjskiej. Podobno Egipt planuje rajd powietrzny. Obowiązuje EMCON 4. Rzeczywiście, radar znajduje cztery wrogie samoloty pięćdziesiąt mil w głąb morza. Za nami leci bezbronny samolot transportowy...”

Nagle radar wskazuje cztery egipskie Rafale-C pędzące nam na spotkanie. Zezwalam skrzydłowemu na atak. Jego cztery AMRAAM-y kasują dwa cele. Ja odpalam po jednym AMRAAM-ie do pozostałych. Jeden trofia i zamienia nieprzyjaciela w chmurę szczątków. Drugi tymczasem mnie namierzył i odpalił pocisk – alarm rakietowy wyje natrętnie. Robię przewrót i wyrzucam śmieci. Pocisk przelatuje nieszkoliwie obok.

– Taki jesteś – myślę. Skrzydłowy dostaje rozkaz powrotu do szyku. Sain zajmę się draniem – tylko ja i on. Wybieram Sidewindery. Głowico znojdzie uciekający gwałtownym unikiem cel. Przeciężenie sięga 8g. Na chwilę wyrównuję i odpalam pocisk. Smuga dymu zo rakiety skręcająca za wijącym się Rafale. AIM-9X nie daje mi szans. Eksplozja i spadające na ziemię szczątki.

Zajęty walką nie zauważyłem, że na radarze pojawiły się jeszcze cztery Rafale. Drugi klucz! I jeszcze trzeci – cztery F-16U! Skrzydłowy – otokuj! Pozbywamy się reszty AMRAAM-ów, rozwalając trzy Rafale i dwa F-16. Wingman związał się walką nianewrową z Rafale, a mnie pozostały dwa F-16. Łapię pierwszego na celownik – Sidewinder widzi cel. Ognia! Pomimo rozpaczliwego uniku Falcon zostaje trofiony i płonąc, spada w dół. Drugi mnie minął i znów odzywa się alarm ostrzegający o opromienieniu radarem. Hamulce, włączenie wektorowania ciągu i ciasny skręt. Przez chwilę widzę F-16 nad sobą – goni mnie. F-22 to duży samolot i pomimo wektorowanego ciągu tylko trochę zwrotniejszy od F-16. Tymczasem słyszę okrzyk skrzydłowego – Splosh one! Zalotwił Rafale. Dobrze, może mi. Rzeczywiście, nagle

F-16 przerywa pogoń i odpada nagłym zwrotem. Ale nowet pionowe nurkowanie do ziemi nie pomaga. Fox two! Skrzydłowy odpala Sidewindery i pocisk rozrywa F-16. Wolkazakończona. Przez ten czas nie zagrożony samolot transportowy spokojnie się od-dolil...”

Oto, co może Cię spotkać podczas gry. W F-22 ADF toczy się walki z dobrymi pilotami i nowoczesnymi maszynami. Bez planowania i ciągłego gapienia się w ekran radaru nic nie zdziałasz. Przeczytaj ten tekst, na pewno Ci pomoże...

Wymagania

Jak większość gier z ostatnich dwóch lat, F-22 pracuje pod kontrolą Windows 95. To zdecydowanie zwiększa jego wymagania sprzętowe. Dzięki temu, że grafika może pracować w trybach 320×200, 640×480 i 800×600, można grać na komputerach z procesorami od Pentium 100 w górę.

F-22 ADF wykorzystuje karty 3D, co bardzo przyspiesza grafikę, ale na zwykłych kartach obowiązuje reguła szybkiego procka. Na Pentium 200 MMX można się cieszyć płynną animacją w średniej rozdzielczości, przy „Low detail level”. Nie ma lekko. Do tego CD-ROM oczywiście, SVGA z możliwością wyświetlania Hi Color (64 tys. kolorów) oraz 16 MB RAM... I pełno miejsca na dysku twardym.

F-22 Raptor

Teraz zajmijmy się samym obiektem symulacji. F-22 Raptor to najnowszy samolot USAF, wielozadaniowy myśliwiec z możliwością atakowania celów naziemnych.

Jednak podstawowym zadaniem Raptora jest zdobycie przewagi powietrznej zarówno w walce poza zasięgiem widoczności (BVR), jak i w bezpośredniej walce manewrowej. Samolot skonstruowano w technologii zmniejszonej widzialności dla radaru, choć – w przeciwieństwie do obecnie używanych maszyn typu stealth – ma on radar. Poziom

„niewidzialności” regulowany jest pięcioma stopniami EMCON (EMission CONditions) – warunkami emisji fal radarowych, zwiększającymi kolejno echo dawane r a d a r o m nieprzyjaciela. F-22 osiąga trochę ponad 750 węzłów, nie jest więc szybki. Jako stosunkowo duża maszyna nie

stopniu zastępujące radar na niedużych odległościach.

Kokpit samolotu wyposażony jest w cztery MFD, przedstawiające (kolejno od lewej) sytuację taktyczną z punktu widzenia obrony bierniej, sytuację nawigacyjną samolotu i prawy MFD, na którym wyświetlane są dane niezbędne do ataku. Poniżej zainstalowano monitor z danymi samolotu – ilość paliwa, stan silników itp. Na górze po lewej znajdziemy informację o stanie (wyrażonym w procentach) poszczególnych systemów samolotu.

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Latać – to odwieczne marzenie człowieka. Tylko wybrane jednostki dostępują tego zaszczytu. Nowy program firmy DID da komputerowym pilotom namiastkę prawdziwego lotu i wspaniałe wrażenia wizualne.

byłby wystarczająco zwrotny, aby walczyć z takimi samolotami, jak F-16, MiG 29 czy Su-27, więc wyposażono go w ciąg wektorowany w płaszczyźnie pionowej, co znacznie zwiększa manewrowość. Śmiało można stwierdzić, że w rękach dobrego pilota Raptor przewyższa wszystkie produkowane do tej pory myśliwce.

Radar przeszukuje przestrzeń i naprowadza pociski AMRAAM na cele podczas walki na średnim dystansie. Przy bezpośredniej walce nie jest potrzebny, bo rakiety AIM-9X Sidewinder same znajdują cel.

Oprócz tego F-22 ma czujniki podczerwieni, w jakimś

Pod HUD-em mamy wyświetlacz kamery podczerwonej, pokazującej namierzony cel, a po prawej – sztuczny horyzont.

I tu jest największy „ból” gry – każdy wskaźnik umieszczono na odrębnym ekranie, więc bez opanowania do perfekcji „skakania” po kokpicie wygrać się nie da (zważając że na ekr-

Jeśli podczas awaryjnego lądowania wbijesz się dziobem w lotnisko, niech Ci ziemia lekką będzie...

nach głównie odczytujesz sytuację taktyczną, w jakiej znajdujesz się podczas walki).

Lekcja pilotażu

F-22 Raptor prowadzi się jak po szynach. Potrafi sam utrzymywać wysokość i prędkość, tankować w powietrzu, startować i lądować – za to odpowiadają odpowiednie tryby pracy autopilota. Tobie pozostawiono planowanie walki i rozegranie potyczki.

Start jest banalny do granic możliwości. Kołujesz do początku pasa (jeśli zaczynasz na stanowisku postojowym), po czym full throttle i już leciś. Przy około 180–200 węzłach trzeba oderwać się od pasa i zaraz schować podwozie. Klap brak.

Nawigacja jest prosta: autopilot i przerzucanie dwoma klawiszami punktów zwrotnych do przodu i do tyłu.

Lądowanie: należy przestawić przyrządy pokładowe w tryb ILS i poprosić lotnisko o

namiar do lądowania. Potem trzeba zejść po wytyczonej linii jak po sznurku i z prędkością około 150 węzłów przyziemić. Wylądować silniki i zatrzymać się. To wszystko.

Jeśli przydarzy Ci się jakaś awaria i nie będziesz mógł otworzyć podwozia, spróbuj wylądować „na brzuchu” (program ocenia to lepiej niż katapultowanie się z uszkodzonego Raptora). Zniż się tuż nad pas startowy i przeciągnij samolot na wysokości 5–10 stóp nad pasem w ten sposób, aby uderzyć całym spodem kadłuba o ziemię lub najpierw częścią ogonową. To pozwala przeżyć taki eksperyment. Jeśli wbijesz się dziobem, niech Ci ziemia lekką będzie...

Na koniec rzecz bardzo trudna,

„Refuel” i oglądaj widowisko. Po zakończeniu przepompowywania paliwa tankowiec odłączy przewód. Wtedy wyłącz autopilota i, zmniejszając ciąg do minimum, odejdź od tankowca.

Pamiętaj o używaniu określonych częstotliwości – na innej pracuje lotnisko, na innej latająca cysterna, a jeszcze na innej AWACS. Skrzydłowy będzie Cię słyszał na każdej.

Realizm

Zadziwiająca krzyżówka elementów prostych i bardzo wyrafinowanych. Program po mistrzowski symuluje

się praktycznie tylko raz, nawet przy wielokrotnym powtarzaniu danej misji.

Walcz i zwyciężaj

Teraz zagadnienie trochę trudniejsze: jak latać i strzelać, aby wrócić do bazy w jednym kawałku.

Ponieważ F-22 ma wektorowany ciąg, zwrotnością przewyższa wszystkie typy spotykanych w grze samolotów. Zbyt nie przeciążenia niekorzystnie

odbijają się na kondycji pilota, więc należy uważać. Najlepsza prędkość do walki to ok. 300–350 węzłów.

Walka powietrzna zwykle odbywa się zespołowo, a wróg ma mładszą przewagę liczebną. Dlatego należy roztropnie używać rakiet. Masz ich ograniczoną liczbę, a działko... hm... to nieporozumienie.

Na początku walki używaj trybu EMCONS i namierz wszystko, co się rusza. Po wystrzeleniu AMRAAM-ów włącz EMCON1. Używanie pośrednich trybów EMCON może się przydać w ogniu walki, ale gracz nie ma czasu analizować prawdopodobieństwa wykrycia jego samolotu przez wroga. Najlepiej lecieć szybko i wysoko, i wcale się nie kryć przed radarami, za to aktywnie przeszukiwać przestrzeń radarem i rozważać wroga BVR, a potem przełączyć się w tryb EMCON1 i zniknąć...

Używaj Wingmana. F-22 ma bardzo rozbudowane możliwości komunikacji radiowej. Wysyłaj skrzydłowego do przodu, a gdy wda się w walkę bezpośrednią, z dystansu strzelaj do goniących go wrogów. Oczywiście, Twój skrzydłowy jest w stanie stawić skuteczny opór kilku wrogim

możliwe awarie (np. hydrauliki, systemów elektrycznych), pozwala nawet na przeciwcieplenie ich na symulatorze. Do tego dość prosty model lotu (może F-22 ma naprawdę tak dobre właściwości lotne, ale w to trudno mi uwierzyć – jest to samolot niestateczny statycznie, czyli bez aktywnych powierzchni sterowych kontrolowanych przez komputer nie może latać) i skomplikowana awionika z rozbudowaną komunikacją radiową.

Broń również zachowuje się w miarę realistycznie.

Pole walki to udane połączenie systemu o nie zmieniającej się sytuacji początkowej ze zmiennym zachowaniem spotykanych obiektów zarówno obrony plot, jak i sił powietrznych. Wszystko zdarza

na szczęście jest odpowiedni tryb autopilota – tankowania w powietrzu.

Najpierw odszukaj latającego tankowca (kod: TEXACO) i zgłoś go towość do tankowania. Tankowiec wyda polecenie zabezpieczenia broni i podejsca na pozycję. Potwierdź, naciskając „Y”. Włącz autopilota w trybie

Najlepiej lecieć szybko i wysoko, aktywnie przeszukiwać przestrzeń radarem



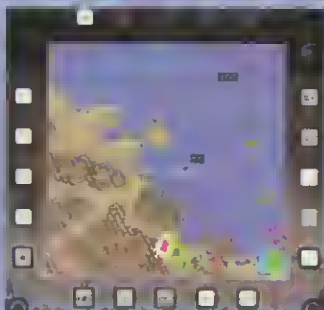
O ile dość łatwo flarami i śmieciami zgubić raketę powietrze-powietrze, o tyle SAM-y są znacznie inteligentniejsze, trzeba na nie uważać i ostro manewrować – w tym przypadku znów najlepszy jest lot no jak najmniejszej wysokości. Jak zauważyłem, wróg dzia-



myśliwcom bardzo krótko, dlatego nie wypuszczaj go dalej niż no 10 mil morskich. Sidewinderami likwiduj najbardziej niebezpieczne samoloty wroga – z reguły masz tylko dwa takie pociski.

I pamiętaj jeszcze o jednym – ze względu na mizerną prędkość maksymalną Raptora, musisz walczyć „do krwi ostatniej kropli z żył”. Na ucieczkę nie ma szans. To nie MiG 29, który może wznieść się pionowo w górę i czmychnąć do boży. Widocznie amerykańscy konstruktorzy nie przewidują takiej konieczności...

Broniąc się przed ostrzałem z ziemi, stosuj uniki i zmieniaj prędkość. A najlepiej włącz tryb EMCON1 i udawaj, że Cię tu w ogóle nie ma. Polecam lot na wysokości 150-200 stóp z dużą prędkością. Potem można szybko wyskoczyć w górę, zniszczyć cele i znów wtopić się w krajobraz. Unikaj latania od jednego



waypointu do drugiego w linii prostej (chyba że w pobliżu nie ma nic, co mogłoby Cię zestrzelić), staraj się kluczyć pomiędzy łańcuchami gór, minimalizując możliwość wykrycia przez wroga. W czasie takiego lotu radar jest mało przydatny, więc można go wyłączyć i polegać na czujnikach podczerwieni i informacjach z AWACS-o.

Czekają Cię nie tylko walki powietrzne. Będziesz miał również okazję atakować pojo-



zdy, wszelkie nieruchomości czy okręty. Można w tym celu używać Mavericków, bomb szybujących, naprowadzonych loserem, i bomb swobodnie opadających. Do ataków na cele nowodne masz pociski Harpoon. Wszystko to zostało szczegółowo opisane w instrukcji, więc szkoda czasu na powtarzanie. Zresztą, atak na cele naziemne w każdym symulatorze wygląda tak samo – niespodziewany niski nalot,

wyjście w górę, połączone z szybkim namierzeniem celów i odpaleniem raket, oraz błyskawiczny „odlot” – szorowanie brzuchem po ziemi.

Gdy w Twoją stronę leci raketa, nie przejmuj się, tylko jak najszybciej odpal chaffy i flary – masz ich tyle, że wystarczą. Często nawet nie trzeba przerywać pogoni za celem – ole obserwuj ekran radaru, słuchając jednocześnie alormu rakietowego i nie dopuszczaj ścigającego Cię pocisku w bliskie sąsiedztwo Raptora.



teczność rakiet i efektywność w walce pilotów własnych i nieprzyjacielskich. Czasem trzeba wiele razy próbować, aż udo się zaliczyć pomyślnie cele danej misji.

Wszystko, co tu lata

W powietrzu spotkasz tok nowoczesne konstrukcje, jak (zaczynając od najtrudniejszych przeciwników) Su-35 Flanker (udoskonolony znacznie Su-



la w sposób z góry zaplanowany, a poszczególni komputerowo-

wi piloci podczas walki manewrowej nie współpracują ze sobą jak należy. Nie potrafią zostawić pułapki typu: „jeden na wobia podstawi się no celownik, a gdy się nim zajmiesz, reszta dopada Twego ogona i przerobia Cię na durszlak”. Błąd programistów – to już było w Chuck Yeager Air Combat!

Kampanie

Do programu twórcy dołączyli trzy kampanie: Morze Czerwone, Erytrea i Arabia Saudyjska, o rosnącym stopniu trudności. Już pierwszo (Red Sea Tour) jest bardzo trudno i po kilku misjach trzeba się ostro napocić, aby odkryć jedyny sposób wykonania danego zadania i zwyciężyć.

Sily biorące udział w rozgrywce są zawsze takie same, natomiast zmienno jest sku-

-27), EuroFighter 2000 (tega samolotu nie trzeba przedstawiać), MiG 29M, Dassault Rafale, udoskonalone wersje MiG-o 21, o nawet starsze myśliwce amerykańskie – F-16 Fighting Falcon, F-15 Eagle oraz F-14D Tomcat.

Jako „bezbronne” samoloty szturmowe występują: F/A-18, F-117, B-2 Spirit, Panavia Tor-



i rozwaląć wroga BVR, a potem przełączyć się w tryb EMCON 1 i zniknąć...

F-22 – PC Dominance Simulator

F-22 ADF to kawał dobrej roboty. Ma wiele zalet i kilka wad, jak każdy program, ale i tak pozwól sobie okrzyknąć go symulatorem roku 1997, nieurodzajnego dla symulacji. Supergrafika na superkomputerach, średni dźwięk i wysoka grywalność.

Graczu! Bądź (cytując von Sunridera) „wkładką mięsną” do skomputeryzowanego F-22 Raptor! Pokaż, że pomimo dominacji komputerów, człowiek jest niezastąpiony. Ludzie – długo czekałem na dobry symulator i w końcu się doczekałem. Grajcie! Enemy Lock On!



nado, F-15E Strike Eagle, pionowzłoty typu Harrier, francuskie Mirage 2000N i rosyjskie MiG-i 27, Su-25 oraz, stworzone na bazie myśliwskiego Su-27, najnowsze samoloty szturmowe Su-30 i Su-34. Oprócz samolotów czysto bojowych spotkasz rozpoznawcze U-2 czy MiG 25R oraz samoloty typu AWACS, np. E-8 J-Stars, A-50



Mainstay, a także śmigłowce, od najnowszego RAH-66 Comanche przez AH-64 Apache, UH-60 Blackhawk, Sea Stallion i Chinook, do rosyjskich Mi-24, Mi-28 Havoc, Ka-50 Hokum i transportowego Mi-26 Halo. Będziesz eskortował transportowce C-17 Globemaster, C-5



Galaxy, C-130 Hercules i V-22 Osprey. Czasami trafią się rejsowe Ily 76, Ily 78 czy Boeingi 767 i 747. A tankować będziesz z KC-135R Stratotanker...

Wizja, fonia, itd.

Zacznijmy od tego, co widać, bo to najmocniejsza strona F-22 ADF. Grafika rozpieszcza gracza swym bogactwem i, jakby to powiedział Alex, barokowym przepychem. Teren, mimo wektorowego rodowodu, pokryty jest doskonałymi teksturami, wspaniale cieniowanymi. Daje złudzenie świata rzeczywistego – góry to nie wielokątowe piramidki, ale prawdziwe wzgórza z łagodniejszym lub ostrzejszym opadającymi zboczami.

Prawdziwe są kaniony pomiędzy łańcuchami górskimi i nitki dróg przecinających teren. Do tego wyjątkowo realistycznie oddano miasta. Chmury są jak prawdziwe. To robi wrażenie. Przydałoby się jeszcze trochę drzew, aby powstały prawdziwe lasy, oraz takie wybrzeże jak w EF2000 czy F-22 Lightning 2. Poza tym, absolutna perfekcja.

Dźwięk już nie jest tak dobry. Bardzo niewyraźne gadki przez radio, standardowe ogłosy z pola walki i dźwięki wydawane przez samolot (alarm, hydraulika itp.). Do tego muzyka chyba trochę po niższej przeciętnej – mogłoby jej w ogóle nie być. Na polu oprawy dźwiękowej w symulatorach palmę pierwszeństwa niepodzielnie dzierży firma Spectrum Hołobyte z Top Gun i Falconem 3.0 (do tej pory!).

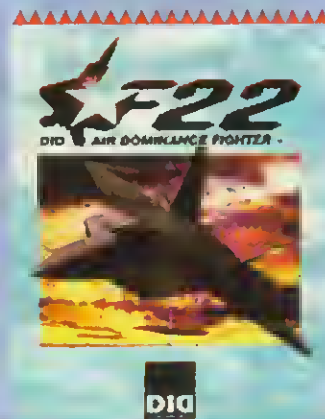
Grywalność wynika, jak zwykle, ze sporego realizmu, dość skomplikowanej obsługi (ten cholerny kokpit – co za maniak to wymyślił?), choć klawiszologia jest w miarę prosta i łatwa do opanowania. Gra wciąga szybko. Co prawda trudność (na poziomie Me-

dium i Hard) na początku może zniechęcać, ale wystarczy poznać samolot i nauczyć się sprawnie obsługiwać urządzenia w kokpicie (wystarczy do tego zaledwie kilka godzin lotu), a sukces przyjdzie sam. Ta gra to kolejna żelazna pozycja na rynku symulacji.

Gdyby połączyć grafikę z F-22 ADF, oprawę dźwiękową z Top Gun, pole walki z Mi-24 Hind oraz inteligencję komputera z Falcona 3.0 i F-22 ADF – dostalibyśmy wprost idealny symulator!

Wiktor Kozłowski

PS Na stronie 96 prezentujemy porównawczy opis konkurencyjnego symulatora iF-22 Air Superiority Fighter.



Ocean/Digital Image Design 1997

Mirage

Symulacyjna

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 49%

Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe:

P100, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, Windows 95

iF-22 AIR SUPERIORITY FIGHTER

Da tej pary symulatory Interactive Magic były, oględnie mówiąc, takie sabie. Mnie nie zadawały. Teraz pojawił się iF-22 Air Superiority Fighter. CO Z NIM? Wydało mi się, że aby dobrze rozpastrzyć ten problem, trzeba porównać iF-22 z drugą grą, zajmującą się tym samym tematem – symulacją najnowszego myśliwca U.S.A.F., F-22 Raptor, czyli F-22 Air Dominance Fighter, którą zdążyłem już się pazachwycać w poprzednim opisie.

Zacznijmy jednak od tak standardowej rzeczy, jak

wymagania sprzętowe.

Producent padaje, że da gry potrzebne są: co najmniej P90 z 16 MB RAM, karta SVGA (najmniejsza rozdzielczość, w jakiej pracuje iF-22 to 640×480), mysz, CD-ROM 4× i Windows 95.

Na moim Pentium 200 MMX gra chadza całkiem, całkiem. Co prawda, gram w najniższej rozdzielczości, ale płynność w pełni zadawała (na zwykłej, 2-megawej ViRGE), na pełnych detalach – tu iF-22 zdecydowanie przewyższa ADF. Denerwujący jest tylko długi czas wgrywania – program kilkadziesiąt sekund „jeździ” po twardzieli – wiem, może 32 MB pamięci to

W krótkim czasie ukazały się dwa konkurencyjne symulatory myśliwca F-22 Raptor, prezentowany właśnie iF-22 ASF i F-22 ADF rodem z DID. Czy iF-22 przewyższa ADF? Przeczytaj opis, a najlepiej sam zagraj...

niezbyt wiele, ale nie dajmy się zwariować, jak to musi wyglądać na podstawowym RAM?

User Unfriendly

Ota określenie mdłego, choć prostego systemu apcji. Bardzo polubiłem kalarawą grafikę poszczególnych ekranów w ADF, a tu znów mam zielane

Beznadzieja. Lepiej była się w ogóle nie wysilać. Elementy tak ważne, jak mament kaptawania się z uszkodzonego samolotu czy achrzan ad dowódcy za niezaliczenie misji są ukazane w postaci „bardzo dynamicznych” abrazyków, narysowanych chyba przez młodego, początkującego grafika. To wszystko drobiazgi, ale denerwujące.



Screeny z dodatkowych misji w Zatoce Perskiej

literki w ramkach, na czarnym tle. Wygląda paskudnie. Można ta była zdecydowanie poprawić, dorzucając jako tapetę kilka screenów prezentujących Raptora.

Inną niespodzianką jest intro – na poziomie z F-15 III.

F-22 Raptor

i jego odwzorowanie w grze. W przeciwieństwie do F-22 ADF, gdzie zastosowano kokpit rodem z EF 2000, tutaj mamy normalny HUD na wysakaść połowy ekranu i pad nim rząd

trzech widocznych jednocześnie (i CZYTELNYCH) MFD. Poniżej jest jeszcze czwarty, ale adczytanie z niego czegośkolwiek wymaga „spojrzenia w dół”. Kiedyś takie rozwiązanie stosowano nagminnie, teraz zasługuje na specjalne wyróżnienie. Po co stosować stare, wypróbowane metody – można przecież wałnąć HUD-a na trzy ekrany, a cały kokpit rozbić na dalszych dziewięć...

Kokpit zasługuje na najwyższe uznanie. Myszką obsługujesz wszystko, naciskasz „klawisze” sterujące pracą poszczególnych MFD, wybierasz cele i punkty nawigacyjne. Szybko, sprawnie i bez zbędnych formalności. Taki kokpit chciałbym mieć w każdym symulatorze!

Przejdźmy do modelu lotu. Twórcy chwalą się, że ich model lotu jest najwierniejszy. Faktycznie. Pilotowanie iF-22 przypomina stare, dobre czasy Falcona 3.0 – podmuchy wiatru, „dziury” powietrzne i szarpanie sterami, zmniejszające się – wraz ze spadkiem prędko-



Zawsze zabieraj maksimum paliwa i rakiet. Od nadmiaru dóbr wszelakich nikt jeszcze nie umarł.

ści – precyzjo i skuteczność sterów. I tutaj mamy do dyspozycji kłopy, bardzo przydatne przy monewrach na małych prędkościach, szczególnie przy podejściu do lądowania. Za sterami iF-22 poczułem się jak w domu. W tej dziedzinie twórcy F-22 ADF muszą się jeszcze sporo nauczyć...

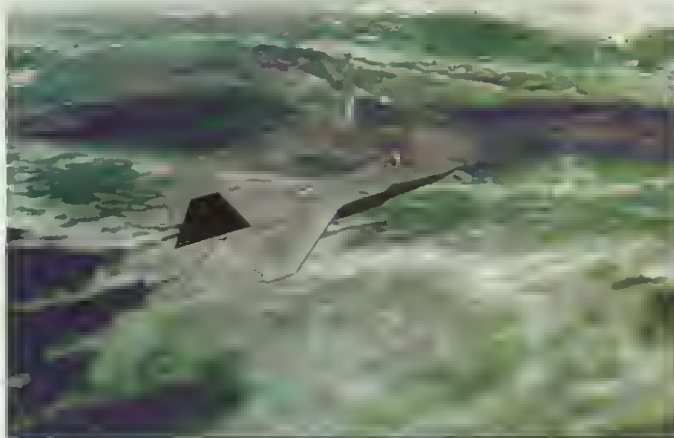
Można sobie wybrać dowolne uzbrojenie, które będzie przenoszone na 12 (!) węzłach, w tym czterech pod skrzydłami, a B w komorach w kodłubie. Oto kolejna przewoga iF-22 nad ADF.

Za to iF-22 nie ma tok rozbudowanych jak konkurent możliwości awarii. Brak też systemu EMCON, czyli świadomego określania emisji fal radarowych i zwiększania ryzyka wykrycia przez wroga. Tutaj pilot nie ma no to bezpośredniego wpływu – może tylko wyłączyć radar i uruchomić stary, dobry ECM.

Lot

Start jest prosty. Znajdujesz się na początku pasa startowego. Należy uruchomić silniki, dać pełny ciąg i wyłączyć hamulce kołowe. Powyżej 150 węzłów drążek do siebie i – po oderwaniu się od ziemi – schować podwozie. Kłapy wciągną się same.

Nawigacja polega na przedstawieniu wyświetlaczy w tryb nowigacyjny i przelocie zapla-



nowaną trasą. Najlepiej z wykorzystaniem autopilota, choć mój cierpiał no tajemniczą chorobę – po włączeniu pracował kilkanaście lub kilkadziesiąt sekund i wyłączał się automatycznie. Niepojęte!

Lądowanie – trywialna sprawa. Tak jak w F-22 ADF, prędkość przyziemienia około 150 węzłów. Trzeba pamiętać o homulcach powietrznych i kołowych, kłapach i podwoziu. Oczywiście, najpierw trzeba przez radio poprosić „ziemię” o namior na lotnisko, a potem skontaktować się z wieżą i poprosić o pozwolenie na lądowanie. Trzeba uwożać – przy mojej szybkości samolot robi się wołowoty i z opóźnieniem reaguje na stery.

Podobnie jak w ADF, radio jest bardzo rozbudowane i bez

kommunikacji ze skrzydłowymi, ziemią i wieżą nie dasz rady. Zawodzi tu niestety instrukcja, mówiąco o linii, cytuję: „pogaduszek”. Myślałem, że na pogoduszki to można iść do sąsiadki. A tu pogaduszki na częstotliwości wojskowej. Gratuluję pomysłu tłumaczowi, Marcinowi Borkowskiemu.

Teatry działań i misje

Z grą (no dwóch krążkach) producent dostarczył dwa scenariusze – Bośnia 2004 i Ukraina. Od niedawno sprzedawana jest trzecia kampania, Persian Gulf.

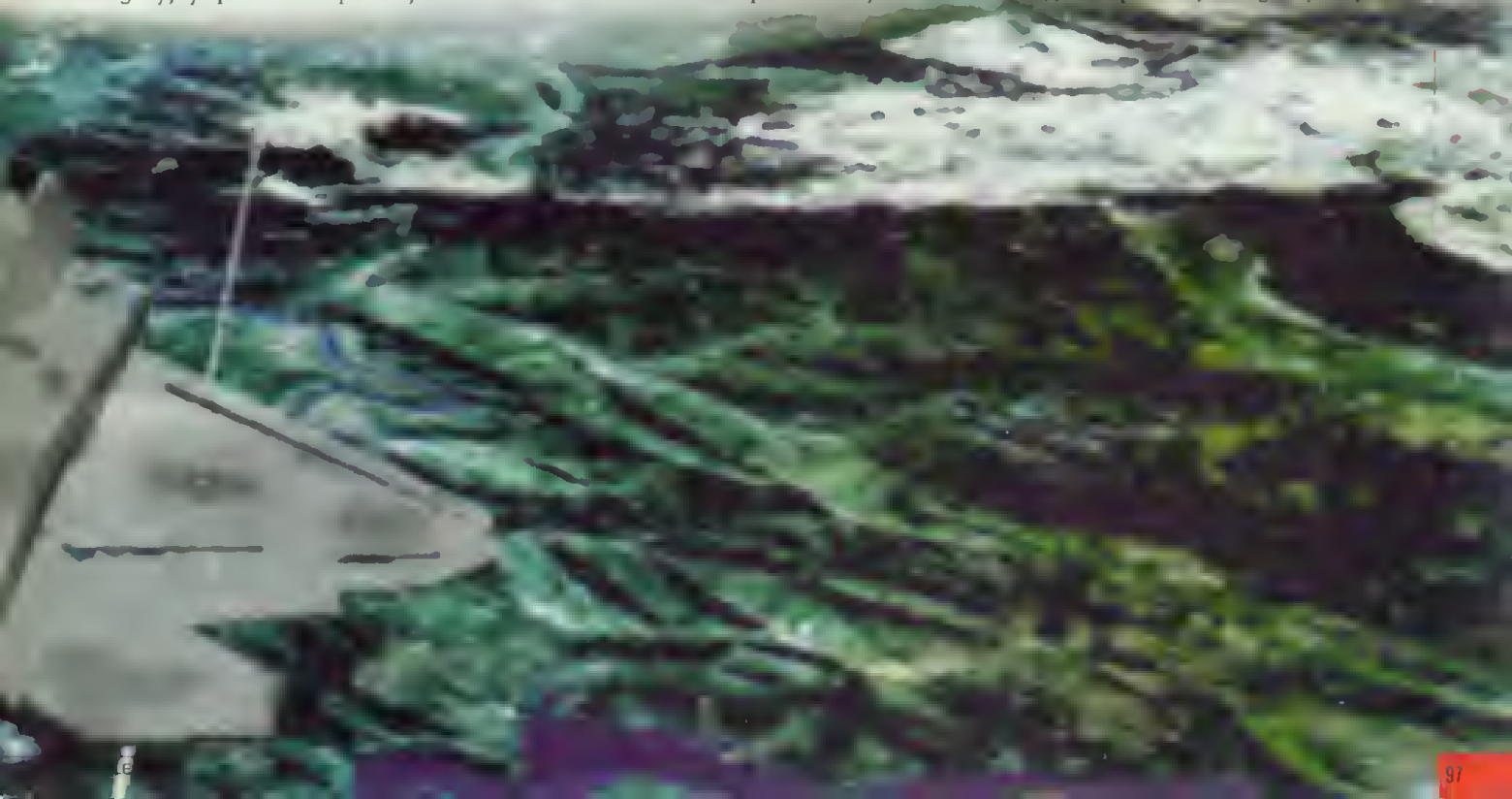
Ponieważ program jest wyjątkowo dyskożerny (na całą grę, ze wszystkimi komponentami i niezbędnymi bajerami potrzebne jest około 1 GB!),

możno no początku zainstalować jedną kampanię i „minimum” plików koniecznych do działania (ponad 100 MB), a potem doinstalować inne kampanie, jednocześnie np. kosując tę, którą już się rozegrało – wszystko z poziomu gry.

W kampanii bośniackiej operujesz z baz we Włoszech. Słabe ormie Bośni i Chorwacji zostały zasilone amerykańskim kontyngentem i amerykańskimi Siłami Powietrznymi. Serbowie (npl) posiadają głównie MiG-i 23, MiG-i 29 i Su-26. Sił naziemnych bronią systemy SA-13 i SA-15.

No Ukroinie potykać się będziesz z armią rosyjską. Może generalnie nie są to siły nojnowocześniejsze, ale no pewno największe na świecie. Starsze egzemplarze MiG-ów 23 i MiG-ów 29 oraz Su-26 i Su-27 wspierają nieliczne, bardzo nowoczesne typy: MiG-1-42, Su-34, Su-35 i Su 37. Na ziemi pojawiają się zarówno ultranowoczesne czołgi T-90, jak i starsze T-72, a także systemy plot, od najniebezpieczniejszych SA-19 Tungusko i SA-17 Grizzly, do starszych SA-11.

Niedawno wprowadzono na rynek trzecią kampanię, Zatokę Perską – to ciągle jeden z najgorętszych regionów świata. Saddam Husajn znów mieszo. Po wspólnych ćwiczeniach z siłami Arabii Saudyjskiej, US Army (przy wsparciu jednego dywizjonu



Takie małe zakończonko

Gracz jest w bardzo trudnej sytuacji. Najlepiej byłoby kupić obie gry traktujące o Raptorze, bo każda ma inne atuty. Ale jeśli to nie wchodzi w rachubę, proponuję wybrać konkurencyjny F-22 ADF. Nie twierdź, że iF-22 jest złym programem. Na pewno realizmem modelu lotu, rozwiązaniami kokpitu i złożonością pola walki przewyższa swego konkurenta, ale w kwestii grafiki, dźwięku i co najważniejsze – grywalności – daje tyły. Po prostu, lepsze jest wrogiem dobrego.



F-22) wkracza do akcji, pomagając Saudyjczykom. Celem jest ochrona baz powietrznych i zapewnienie panowania w powietrzu. Irok dysponuje myśliwcami MiG 23, MiG 29, Su-27 oraz bombowcami Su-25 i Tu-22M. Grafika w tym scenariuszu prezentuje się trochę lepiej niż w tych dostarczanych z grą.

Program za każdym razem przedstawia cztery misje, a Ty wybierasz jedną z nich, podobnie jak w EF 2000. Daje to nieskończoność kombinacji i niepowtarzalność każdej misji. Rodzaje zadań: eskorto (AWACS-a lub sił szturmowych atakujących określony cel); CAP, czyli patrol powietrzny; SEAL, czyli atak na siły powietrzne broniące danego celu (odpowiednik zadania typu INTERCEPT w Falconie 3.0.); przechwytywanie obcych bombowców, zmierzających do swego celu na naszym terytorium; ataki szturmowe-bombowe z wykorzystaniem rakiet powietrze-ziemia i bomb, kierowanych laserem przez jednostki naziemne oraz swobodnie opadających.

Od początku gry do jej końca mamy normolną wojnę. W ADF pierwsze misje są jakby preludeum, przygrzewką do tego, co będzie się działo później, gdy konflikt zacznie coraz gwałtowniej narastać – według mnie, pomysł bardziej zbliżony do rzeczywistości, lepszy.

W czasie lotu nie masz złudzenia, że jesteś małym trybikiem w potężnej maszynie wojennej. Co prawda, tu i tam ktoś sobie lata, ale nie słychać nikogo w eterze poza tymi, których wywołałeś i Twoimi Wingmonami. Akcja wydaje się podporządkowana Twoje-

mu lotowi i związanym z nim wyдорzeniom, choć nie na taką skalę jak w F-22 ADF.

Kluczem do sukcesu jest odpowiednie dowodzenie. Zwykle masz do dyspozycji swój samolot plus trzech skrzydłowych, całkiem niezłych pilotów, choć czasami potrafią beznadziejnie pudłować. Musisz ostrożnie planować i wysyłać ich na poszczególne grupy



atakujących nieprzyjaciół. Złazszcza przy eskortowaniu E-3 Sentry wróg nie powinien się przedrzeć przez Twoje siły. Nie doj się zaskoczyć. Często pytał AWACS-a, gdzie są bandyci i sprawdzaj namiory – zwykle są bardzo dokładne. Teraz już tylko celne oko i trafiające rakiety.

W wolce bezpośredniej przez cały czas patrz na radar i korzystaj z radia. Zawsze jednemu ze skrzydłowych wydaj rozkaz: „Cover me”. Teraz już nie musisz tak bardzo uważać na szóstą. Dopóki, oczywiście, ktoś nie doberze się do Twoich Wingmanów. Zawsze zabieraj full paliwa i rakiet, ile się

da. Od nadmieru dóbr wszelkich nikt jeszcze nie umarł. Kosztem zwrotności (ciężkie paliwo) możesz trochę dłużej polatać na dopalaczach – wysysają paliwo ze zbiorników.

Nie lataj zbyt nisko, bo możesz się nadziać na działka plot. SAM-y da się zmylić, poza tym widać je (alarm też o nich ostrzega), ale jeśli przypadkiem nawiniesz się na celownik artylerzysty, nie będziesz nawet wiedział, co spowodziło Cię na ziemię...

Oprawa i inne

Na koniec przejdźmy do oceny ogólnej programu, zaczynając od najbardziej wychwalonej (na pudełku gry, he, he) cechy iF-22, czyli grafiki.

Mamy tu, jak zwykle, wektorówkę pokrytą teksturami stwo-

nieregularnym kamuflażem. Rakiety zostawiają za sobą gęste chmury dymu, podobnie jak trafione samoloty. Z daleka wygląda to efektownie, ale z bliska okazuje się tylko wielkopikselową teksturą. Grafika jest więc tylko bardzo dobra, nie – doskonała, jak sugerują to autorzy gry. F-22 ADF wypada tu zdecydowanie lepiej.

Dźwięk jest na średnim poziomie. Kiepska muzyka, normalne efekty dźwiękowe i trochę lepsze niż w ADF „pogodyszki” w eterze. Nic nowego.

Grywalność. Oto prawdziwy problem. Ocenie grywalności iF-22 to wysilek, zaiste, tytaniczny. Przyjazny kokpit, nieprzyjazne wszystko inne. Powolnie ładujące się misje, ale za to niepowtarzalne. Niezła Sztuczna Inteligencja (ACE) i bardzo realistyczny model lotu. Jednak brokuje tego czegoś, co ma – zdecydowanie mniej realistyczny – Air Dominance Fighter...

Wyda mi się jednak, że każdy powinien zagrać i skonfrontować swoje wrażenia z moimi.

Zdecydowałem się zmienić niektóre oceny, w tym „Ogółem”, przyznane w recenzji (G 2/98). Pojawienie się F-22 ADF zupełnie, moim zdaniem, zmieniło obraz tego symulatora.

Wiktor Kozłowski

PS Na str. 98 prezentujemy opis konkurencyjnego symulatora, F-22 Air Dominance Fighter.

iF-22
The Realistic Simulation of the F-22 Raptor

Interactive Magic 1997
MarkSoft
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 48%
Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x,
Windows 95

GAMBLERIADA

VI TARGI GIER KOMPUTEROWYCH



NOWY ADRES !

HALA "MERA"

UL. BOHATERÓW WRZEŚNIA 6/12

(OBOK DWORCA ZACHODNIEGO I HOTELU VERA)

8-10.05.1998

TopWare
WWW.TOPWARE.PL



TopWare Programy Sp. z o.o., ul. 1 Maja 18a, 43-300 Bielsko-Biala
Dział handlowy: tel.: (033) 123 001, fax: (033) 124 894, email: sales@topware.pl
Dział sprzedaży wysyłkowej: tel./fax: (033) 123 002